

AMIGA

JOKER

11/91

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit. 6400,- / hfl 9,50 Nr.11 November 1991

ZWEI JAHRE JOKER

MEHR SEITEN - NEUER LOOK!

OUT RUN EUROPA

UTOPIA

MAGIC
POCKETS

MEGA TWINS

BLUES
BROTHERS

JETZT KOMMT ES
KNÜPPELDICK!

DER
ULTIMATIVE
JOYSTICK
TEST

NEUES FÜR USER
KOPIER-
PROGRAMME
&
DELUXEPAINT 4

MULTIMEDIA + SPIELE + PERIPHERIE
CDTV DOCH AUF DER ÜBERHOLSPUR?

ALLE INFOS-ALLE FOTOS

CES '91
LONDON

AMIGA

JOKER



KNOW HOW
TIPS • PLÄNE • LÖSUNGEN
BATTLE ISLE • THUNDERHAWK
ROBIN HOOD • OUTZONE
KING'S BOUNTY
FLF
!

MiG-29M

SUPERFULCRUM



**FLIEGEN
SIE DAS
TÖDLICHSTE
KAMPFFLUGZEUG DER WELT IN
EINEM HÖCHST REALISTICSHEN
KRIEGSTHEATER. EIN ERLEBNIS, DAS SIE NIE VERGESSEN WERDEN!**

Die MiG-29 "Fulcrum" ist das fortschrittlichste Kampfflugzeug der Sowjetunion. Jetzt hat das Mikoyan Design-Büro in einem streng geheimen, privat finanzierten Projekt das Flugzeug noch weiter entwickelt. Das Ergebnis ist die mächtige MiG-29M SUPERFULCRUM.

Ein brandneues vierfaches, digital computergesteuertes Kontrollsystem, überlegene Aerodynamik und verstärkte Maschinenkraft sorgen für eine weit bessere Manövrierfähigkeit bei Ihrem Flug. Verbunden mit einer modernen, transparenten Cockpit-Gestaltung und einer CRT - Instrumententafel macht dies die SUPERFULCRUM zu einer überragenden Luftkampf-Maschine.

Sie sind als Teil einer multinationalen Truppe eingezogen worden, um dabei zu helfen, eine verbündete Nation von feindlichen Invasionstruppen zu befreien, und Sie werden Ihren Verstand und Ihr ganzes Geschick brauchen, um den Gegner am Boden und in der Luft zu bezwingen. Ständig wechselnde Ereignisse bestimmen Ihre Taktik beim Bewältigen der verschiedenen Einsätze in einer groß angelegten Kriegs-Kampagne.

DOMARK



HERZLICHEN GLÜHSTRUMPF!

Ihr habt's geschafft, wir haben's geschafft, aber vor allem hat es der Joker geschafft – volle zwei Jahre kommen wir jetzt miteinander aus. Und das recht gut, möchte man sagen: Immerhin hat sich der Joker mittlerweile zu einem der führenden Entertainment-Magazine entwickelt. Abgesehen von unseren überragenden Fähigkeiten haben wir das selbstverständlich nur Euch zu verdanken! Höchste Zeit, sich mal wieder zu revanchieren...

Also haben wir den Joker erstmal zu unseren Layoutern auf die Schönheitsfarm geschickt, wo mit viel Liebe, Fleiß und Schminke wahre Wunder vollbracht wurden. Als er zurückkehrte, sah er um Klassen besser aus und war doch ganz der Alte! Überzeugt Euch selbst: Vom Cover über's Inhaltsverzeichnis bis zum Coin Op ist praktisch kein Stein auf dem anderen geblieben. Aber kosmetische Korrekturen können doch nicht alles gewesen sein, oder? Mit Tanten! Äh, Quatsch, mitnichten...

Deshalb erfüllen wir Euch zum Geburtstag ein paar langgehegte Wünsche: Endlich gibt's ein großes Joystick-Special, endlich gibt's ausführliche Tests zu CDTV-Games (samt einer eigenen Rubrik für 1:1 Umsetzungen), endlich haben wir die Charts aufgepeppt. Daß unsere Tests brandaktuell, unsere Previews topexklusiv und unser Know How überlebenswichtig sind, war eigentlich auch vorher nicht anders – aber ein bißchen Eigenwerbung hat ja noch nie geschadet. Genau wie unsere letzte große Überraschung: Ab sofort ist der Joker umfangreicher und preisgünstiger!

Ja, ist er jetzt übergeschnappt, das Heft kostet doch fünfzig Pfennige mehr?! Schon, schon, aber rechnet doch einfach nach: Bisher waren es 110 Seiten für 6.50 DM, das sind 5,9 Pfennige pro Seite. Nun und in Zukunft sind's 126 Seiten für 7,- Mark, das macht nur noch 5,5 Pfennige pro Seite! Also mehr Joker und vor allem ein schönerer Joker für objektiv weniger Geld – so ein Präsent kann man sich doch gefallen lassen, oder?

Damit wünsche ich Euch viel Spaß
mit der Geburtstagsausgabe,
uns weiterhin frohes
Schaffen und dem
Joker alles Gute,

Euer Michael





FRISCH aus der Spielhalle: Was taugen „Out Run Europa“ und „Alienstorm“ in der Amigaversion? Heißer Action-Spaß oder lauer Aufguß? Die Antworten findet Ihr auf den Seiten 10 und 45

FRISCH für die Wunderkiste: Wir haben sämtliche CDTV-Neuheiten auf Herz und Nieren geprüft – von der Erstveröffentlichung bis zur Konvertierung, von Multimedia-Soft bis zur Peripherie! Die Scheiben schillern auf den Seiten 56, 112/113/114 und 116

FRISCH von der Schönheitsfarm: Der Joker erstrahlt in neuem Glanz – die Frischzellenkur reicht vom Cover bis zur Vorschau! Ihr werdet staunen, wie sich z.B. die Game Charts oder Brigittas (Ex-) Girl-Seite gewandelt haben! Ohhs und Ahhs garantiert auf den Seiten 48/49 und 61



FRISCH aus dem Laden: Satt 33 Freudenknüppel haben wir unter die Lupe genommen, um Euch den „Ultimativen Joystick-Test“ bieten zu können! Gute und weniger gute Zockerwerkzeuge ab Seite 65

FRISCH aus London: Unser ausführlicher Messebericht von der „CES '91“ bringt alle Neuerscheinungen, alle Infos, alle Bilder! Alles, alles, alles ab Seite 85

Altered Destiny



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	
Another World	8
Heimdall	9
Mailbox	20
Preisausschreiben:	35
Sound & Vision	
Crack!	36
PD-Box	38
Ruhmeshalle	40
Up & Down	48
Joker-Comic	50
Seitenhiebe	61
Joker-Galerie	62
Special:	65
Der ultimative Joystick-Test	
Brork-Comic	72
Klassiker:	83
Carrier Command	
Computer-ABC	84
Messebericht:	85
CES '91 London	
Impressum	92
Rockus-Comic	92
Know How	93
Joker-Index	104
Kleinanzeigen	105
Postspiel:	111
Der Kicker-Cup	
Eins zu Eins?	112
CDTV-Konvertierungen im Kurztest	
Multimedia	114
Spezielle CDTV-Software	
User-Club:	
Neues Zubehör für das CDTV	116
DeluxePaint IV	117
Kopierprogramme	118
Stromausfall:	120
The New Dungeon! Battle of Britain	
Coin Op	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

Games im Test

Abenteuer

Altered Destiny	75
King's Quest V	58
Return of the Witch Lord	42
Rise of the Dragon	53

Action

Alianator	46
Alienstorm	45
Arachnophobia	42
Blade Warrior	81
Last Battle	56
Out Run Europa	10
The Oath	32
Thunder Jaws	46
Trex Warrior	28
Zone Warrior	82

Geschicklichkeit

Baby Jo	78
Blues Brothers	18
Builderland	60
Guardians	72
Magic Pockets	30
Mega Twins	12
Nebulus 2	70

Simulation

Their Finest Missions	42
Utopia	14
Whirlwind Snooker	16

Sport

Adrenalynn	70
Champion Driver	32
Cobra	82
Formula 1 3D	60
The Basket Manager	52

Strategie

Boston Bomb Club	52
Brigade Commander	74
Conflict: Middle East	74
Kengilon	16
Medieval Warriors	80
Reach for the Stars	80
Stratego	81

Verschiedenes

CDTV-Konvertierungen	112
PD-Games	38
Super Games Pak	56

Rise of the Dragon



FRISCH aus der MS-Dose: Die Konvertierungs-Götter haben endlich die Mega-Adventures „Rise of the Dragon“, „King's Quest V“ und „Altered Destiny“ auf Amigaformat gequetscht. Ob die Operation gelungen ist, sagen Euch die Seiten 53, 58 und 75

FRISCH für den Anwender:

Endlich hat unser User-Club wieder geöffnet, am Programm steht ein Special über „Kopierprogramme“ und ein Test zu „DeluxePaint IV“. Der Eintritt ist frei, blättert auf die Seiten 117 und 118

FRISCH aus der Presse:

Kaum ist Chris Hülsbecks Musik-CD fertig - schon könnt Ihr sie gewinnen! Daneben warten im „Sound & Vision“ Preisausschreiben noch Games, CD-Player und eine komplette Stereoanlage auf neue Besitzer. Viel Glück für die Seite 35

DeluxePaint 4

FRISCH von der Plattform:

Nie waren Geschicklichkeitstests so wertvoll wie heute - mit „Mega Twins“, „Blues Brothers“, „Magic Pockets“ und „Baby Jo“ haben wir gleich vier gute im Heft! Welcher der beste unter den guten ist, erfahrt Ihr auf den Seiten 12, 18, 30 und 78

Blues Brothers



Betriebsgeheimnis

Im grauen November bitten wir unsere „graue Eminenz“ zum Interview. Weil: Viele werden sich schon gefragt haben, wie es Oskar überhaupt zum stellvertretenden Chefredakteur bringen konnte - wo er doch im Heft so gut wie nie auftaucht...

?: Oskar, was machst Du hier überhaupt den lieben langen Tag?!

O: Eine gute Frage! Sogar eine hervorragende Frage, da muß ich direkt mal drüber

nachdenken (grübelt). Ah, jetzt ist's mir wieder eingefallen. Also, ab und zu packe ich meine Kamera aus und fotografiere so dies und das, überraschenderweise sind es meist Computerspiele. Tja, und den Rest der Zeit sitze ich vor so einem Wunderwerk der Elektronischen Datenverarbeitung und quäle die Tasten...

?: Warum liest man dann so selten einen Test von Dir, wenn Du angeblich soviel schreibst?

ABSOLUTE KATASTROPHE
KATASTROPHE
TOTAL ZUM VERGESSEN
ZUM VERGESSEN
MUSS NICHT SEIN
NIX BESONDERES
IN ORDNUNG
SCHWER IN ORDNUNG
ERSTE SAHNE
MEGASTARK
HIT-AUSBEUTE

(00% - 10%) = 1
(11% - 20%) = 1
(21% - 30%) = 6
(31% - 40%) = 3
(41% - 50%) = 3
(51% - 60%) = 6
(61% - 70%) = 7
(71% - 80%) = 8
(81% - 90%) = 1
(91% - 100%) = 0
= 0



O: In erster Linie, weil der Joker halt nicht nur aus Tests besteht, sondern auch aus der Galerie, allerlei Preisausschreiben, dem Mixer und etlichen anderen Artikeln, wo zwar kein Name drunter steht, die sich aber trotzdem irgendjemand aus den Fingern saugen muß. Außerdem bin ich hier für den stilistischen Feinschliff zuständig - ich überarbeite die Artikel der Kollegen, damit sie genau die richtige Länge und Form haben, nichts Unanständiges oder gar Falsches drinsteht. Kurz, ich mache sie druckreif.

?: Scheint Dich ganz schön mitzunehmen - oder bist Du

schon so alt, wie Du aussiehst?

O: Frecher Lummel, mit 32 Jahren stehe ich in der Blüte meines Lebens! Ich habe schon in Klondyke nach Computergames geschürft, da warst Du noch gar nicht auf der Welt, Du...

Mag ja sein, daß Oskar die Artikel druckreif macht - seine letzten Worte waren jedenfalls alles andere als druckreif (nicht umsonst hat er den Spitznamen „Der Vollstrecker“). Wir verweisen daher auf unsere aktuelle Test-Statistik, die ist garantiert jugendfrei!

FALCON



„Ein Klassiker des Genres, ein Meilenstein!“. Aviation Design 91.

Vom Testflug bis zum Luftkampf, verdienen Sie sich Ihre Auszeichnungen am Steuerknüppel Ihrer F-16 gegen gegnerische Panzer und Migs.

FALCON: 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 2681, 2682, 2683, 2684, 2685, 2686, 2687, 2688, 2689, 2690, 2691, 2692, 2693, 2694, 2695, 2696, 2697, 2698, 2699, 2700, 2701, 2702, 2703, 2704, 2705, 2706, 2707, 2708, 2709, 2710, 2711, 2712, 2713, 2714, 2715, 2716, 2717, 2718, 2719, 2720, 2721, 2722, 2723, 2724, 2725, 2726, 2727, 2728, 2729, 2730, 2731, 2732, 2733, 2734, 2735, 2736, 2737, 2738, 2739, 2740, 2741, 2742, 2743, 2744, 2745, 2746, 2747, 2748, 2749, 2750, 2751, 2752, 2753, 2754, 2755, 2756, 2757, 2758, 2759, 2760, 2761, 2762, 2763, 2764, 2765, 2766, 2767, 2768, 2769, 2770, 2771, 2772, 2773, 2774, 2775, 2776, 2777, 2778, 2779, 2780, 2781, 2782, 2783, 2784, 2785, 2786, 2787, 2788, 2789, 2790, 2791, 2792, 2793, 2794, 2795, 2796, 2797, 2798, 2799, 2800, 2801, 2802, 2803, 2804, 2805, 2806, 2807, 2808, 2809, 2810, 2811, 2812, 2813, 2814, 2815, 2816, 2817, 2818, 2819, 2820, 2821, 2822, 2823, 2824, 2825, 2826, 2827, 2828, 2829, 2830, 2831, 2832, 2833, 2834, 2835, 2836, 2837, 2838, 2839, 2840, 2841, 2842, 2843, 2844, 2845, 2846, 2847, 2848, 2849, 2850, 2851, 2852, 2853, 2854, 2855, 2856, 2857, 2858, 2859, 2860, 2861, 2862, 2863, 2864, 2865, 2866, 2867, 2868, 2869, 2870, 2871, 2872, 2873, 2874, 2875, 2876, 2877, 2878, 2879, 2880, 2881, 2882, 2883, 2884, 2885, 2886, 2887, 2888, 2889, 2890, 2891, 2892, 2893, 2894, 2895, 2896, 2897, 2898, 2899, 2900, 2901, 2902, 2903, 2904, 2905, 2906, 2907, 2908, 2909, 2910, 2911, 2912, 2913, 2914, 2915, 2916, 2917, 2918, 2919, 2920, 2921, 2922, 2923, 2924, 2925, 2926, 2927, 2928, 2929, 2930, 2931, 2932, 2933, 2934, 2935, 2936, 2937, 2938, 2939, 2940, 2941, 2942, 2943, 2944, 2945, 2946, 2947, 2948, 2949, 2950, 2951, 2952, 2953, 2954, 2955, 2956, 2957, 2958, 2959, 2960, 2961, 2962, 2963, 2964, 2965, 2966, 2967, 2968, 2969, 2970, 2971, 2972, 2973, 2974, 2975, 2976, 2977, 2978, 2979, 2980, 2981, 2982, 2983, 2984, 2985, 2986, 2987, 2988, 2989, 2990, 2991, 2992, 2993, 2994, 2995, 2996, 2997, 2998, 2999, 3000, 3001, 3002, 3003, 3004, 3005, 3006, 3007, 3008, 3009, 3010, 3011, 3012, 3013, 3014, 3015, 3016, 3017, 3018, 3019, 3020, 3021, 3022, 3023, 3024, 3025, 3026, 3027, 3028, 3029, 3030, 3031, 3032, 3033, 3034, 3035, 3036, 3037, 3038, 3039, 3040, 3041, 3042, 3043, 3044, 3045, 3046, 3047, 3048, 3049, 3050, 3051, 3052, 3053, 3054, 3055, 3056, 3057, 3058, 3059, 3060, 3061, 3062, 3063, 3064, 3065, 3066, 3067, 3068, 3069, 3070, 3071, 3072, 3073, 3074, 3075, 3076, 3077, 3078, 3079, 3080, 3081, 3082, 3083, 3084, 3085, 3086, 3087, 3088, 3089, 3090, 3091, 3092, 3093, 3094, 3095, 3096, 3097, 3098, 3099, 3100, 3101, 3102, 3103, 3104, 3105, 3106, 3107, 3108, 3109, 3110, 3111, 3112, 3113, 3114, 3115, 3116, 3117, 3118, 3119, 3120, 3121, 3122, 3123, 3124, 3125, 3126, 3127, 3128, 3129, 3130, 3131, 3132, 3133, 3134, 3135, 3136, 3137, 3138, 3139, 3140, 3141, 3142, 3143, 3144, 3145, 3146, 3147, 3148, 3149, 3150, 3151, 3152, 3153, 3154, 3155, 3156, 3157, 3158, 3159, 3160, 3161, 3162, 3163, 3164, 3165, 3166, 3167, 3168, 3169, 3170, 3171, 3172, 3173, 3174, 3175, 3176, 3177, 3178, 3179, 3180, 3181, 3182, 3183, 3184, 3185, 3186, 3187, 3188, 3189, 3190, 3191, 3192, 3193, 3194, 3195, 3196, 3197, 3198, 3199, 3200, 3201, 3202, 3203, 3204, 3205, 3206, 3207, 3208, 3209, 3210, 3211, 3212, 3213, 3214, 3215, 3216, 3217, 3218, 3219, 3220, 3221, 3222, 3223, 3224, 3225, 3226, 3227, 3228, 3229, 3230, 3231, 3232, 3233, 3234, 3235, 3236, 3237, 3238, 3239, 3240, 3241, 3242, 3243, 3244, 3245, 3246, 3247, 3248, 3249, 3250, 3251, 3252, 3253, 3254, 3255, 3256, 3257, 3258, 3259, 3260, 3261, 3262, 3263, 3264, 3265, 3266, 3267, 3268, 3269, 3270, 3271, 3272, 3273, 3274, 3275, 3276, 3277, 3278, 3279, 3280, 3281, 3282, 3283, 3284, 3285, 3286, 3287, 3288, 3289, 3290, 3291, 3292, 3293, 3294, 3295, 3296, 3297, 3298, 3299, 3300, 3301, 3302, 3303, 3304, 3305, 3306, 3307, 3308, 3309, 3310, 3311, 3312, 3313, 3314, 3315, 3316, 3317, 3318, 3319, 3320, 3321, 3322, 3323, 3324, 3325, 3326, 3327, 3328, 3329, 3330, 3331, 3332, 3333, 3334, 3335, 3336, 3337, 3338, 3339, 3340, 3341, 3342, 3343, 3344, 3345, 3346, 3347, 3348, 3349, 3350, 3351, 3352, 3353, 3354, 3355, 3356, 3357, 3358, 3359, 3360, 3361, 3362, 3363, 3364, 3365, 3366, 3367, 3368, 3369, 3370, 3371, 3372, 3373, 3374, 3375, 3376, 3377, 3378, 3379, 3380, 3381, 3382, 3383, 3384, 3385, 3386, 3387, 3388, 3389, 3390, 3391, 3392, 3393, 3394, 3395, 3396, 3397, 3398, 3399, 3400, 3401, 3402, 3403, 3404, 3405, 3406, 3407, 3408, 3409, 3410, 3411, 3412, 3413, 3414, 3415, 3416, 3417, 3418, 3419, 3420, 3421, 3422, 3423, 3424, 3425, 3426, 3427, 3428, 3429, 3430, 3431, 3432, 3433, 3434, 3435, 3436, 3437, 3438, 3439, 3440, 3441, 3442, 3443, 3444, 3445, 3446, 3447, 3448, 3449, 3450, 3451, 3452, 3453, 3454, 3455, 3456, 3457, 3458, 3459, 3460, 3461, 3462, 3463, 3464, 3465, 3466, 3467, 3468, 3469, 3470, 3471, 3472, 3473, 3474, 3475, 3476, 3477, 3478, 3479, 3480, 3481, 3482, 3483, 3484, 3485, 3486, 3487, 3488, 3489, 3490, 3491, 3492, 3493, 3494, 3495, 3496, 3497, 3498, 3499, 3500, 3501, 3502, 3503, 3504, 3505, 3506, 3507, 3508, 3509, 3510, 3511, 3512, 3513, 3514, 3515, 3516, 3517, 3518, 3519, 3520, 3521, 3522, 3523, 3524, 3525, 3526, 3527, 3528, 3529, 3530, 3531, 3532, 3533, 3534, 3535, 3536, 3537, 3538, 3539, 3540, 3541, 3542, 3543, 3544, 3545, 3546, 3547, 3548, 3549, 3550, 3551, 3552, 3553, 3554, 3555, 3556, 3557, 3558, 3559, 3560, 3561, 3562, 3563, 3564, 3565, 3566, 3567, 3568, 3569, 3570, 3571, 3572, 3573, 3574, 3575, 3576, 3577, 3578, 3579, 3580, 3581, 3582, 3583, 3584, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3590, 3591, 3592, 3593, 3594, 3595, 3596, 3597, 3598, 3599, 3600, 3601, 3602, 3603, 3604, 3605, 3606, 3607, 3608, 3609, 3610, 3611, 3612, 3613, 3614, 3615, 3616, 3617, 3618, 3619, 3620, 3621, 3622, 3623, 3624, 3625, 3626, 3627, 3628, 3629, 3630, 3631, 3632, 3633, 3634, 3635, 3636, 3637, 3638, 3639, 3640, 3641, 3642, 3643, 3644, 3645, 3646, 3647, 3648, 3649, 3650, 3651, 3652, 3653, 3654, 3655, 3656, 3657, 3658, 3659, 3660, 3661, 3662, 3663, 3664, 3665, 3666, 3667, 3668, 3669, 3670, 3671, 3672, 3673, 3674, 3675, 3676, 3677, 3678, 3679, 3680, 3681, 3682, 3683, 3684, 3685, 3686, 3687, 3688, 3689, 3690, 3691, 3692, 3693, 3694, 3695, 3696, 3697, 3698, 3699, 3700, 3701, 3702, 3703, 3704, 3705, 3706, 3707, 3708, 3709, 3710, 3711, 3712, 3713, 3714, 3715, 3716, 3717, 3718, 3719, 3720, 3721, 3722, 3723, 3724, 3725, 3726, 3727, 3728, 3729, 3730, 3731, 3732, 3733, 3734, 3735, 3736, 3737, 3738, 3739, 3740, 3741, 3742, 3743, 3744, 3745, 3746, 3747, 3748, 3749, 3750, 3751, 3752, 3753, 3754, 3755, 3756, 3757, 3758, 3759, 3760, 3761, 3762, 3763, 3764, 3765, 3766, 3767, 3768, 3769, 3770, 3771, 3772, 3773, 3774, 3775, 3776, 3777, 3778, 3779, 3780, 3781, 3782, 3783, 3784, 3785, 3786, 3787, 3788, 3789, 3790, 3791, 3792, 3793, 3794, 3795, 3796, 3797, 3798, 3799, 3800, 380

Der Knochenbrecher

Was, Ihr habt einen Gameboy? Ja, seid Ihr des Wahnsinns? Wißt Ihr denn gar nicht, daß dieses Teufelsgerät schwerste Gesundheitsschäden verursacht?!

Die Schreckensmeldung erreichte uns aus dem Land der unbegrenzten Unmöglichkeiten: In New York will man entdeckt haben, daß zuviel Beschäftigung mit Nintendos Kleinstem Bewegungsstörungen in den Handgelenken verursacht. Sogar ein Name für die neue Krankheit ist schon gefunden – „Nintendinitis“!

Also, wenn Ihr uns fragt, ist das alles aufgebauschter Blödsinn. Wenn Ihr allerdings die 17jährige Nicole La Bruzzy aus Utica im Staate Michigan fragt, wird sie Euch vermutlich etwas anderes erzählen – das Mädel hat nämlich gerade Nintendo auf 10.000 Dollar Schmerzensgeld verklagt...



Ohne uns...

...müßt Ihr dieses Jahr leider auf der „Amiga '91“ in Köln auskommen. Nicht traurig sein, es sind ja an die 200 andere Aussteller da!

Sorry, wir haben es aufgrund erhöhten Arbeitsaufkommens (Sonderheft „Rollen-spiele“, PC Joker, Kaffee kochen...) beim besten Willen nicht geschafft, auch noch einen Stand aufzuziehen. Aber berichten werden wir natürlich schon aus Köln, soviel vorab: Die Ausstellung verteilt sich auf vier Hallen, am 31. Oktober ist Fachbesuchertag, da kostet der Eintritt 35,- DM. An den darauffolgenden drei Tagen (von 9.00 - 18.00 Uhr bzw. an Allerheiligen erst ab 10.30 Uhr) darf jeder rein, Erwachsene zahlen 17,- DM und Schüler oder Studenten 12,- DM. Übrigens verkehren an den regulären Besuchstagen kostenlose Shuttlebusse zwischen Hauptbahnhof und Messegelände.

Gleichzeitig mit dem Messetermin geben wir Commodores neueste Erfolgsmeldung in Sachen Amiga bekannt: Im vergangenen Geschäftsjahr konnte der Umsatz um satte 50 Prozent auf 300.000 Geräte gesteigert werden! Da sage nochmal einer, der Amiga stirbt...



Weck den Techniker in dir!

Aber weck ihn schnell: Der Anmeldeschluß zum Wettbewerb „Jugend und Technik '92“ ist bereits am 15. November. Die pfiffigsten Ideen in Form eines funktionsfähigen Modells honoriert der Verein Deutscher Ingenieure mit tollen Preisen!

Wer also einen Computer, eine Studienreise, Kamera oder sonstwas gewinnen möchte, der sollte Schüler oder Schülerin der 8. bis 13. Klasse an einer allgemeinbildenden Schule sein, und bis zum Frühjahr 1992 sein Modell fertig haben. Ob es als Einzelleistung, Teamwork oder gar als Klassenarbeit entsteht, liegt ganz bei Euch, bloß einen „Transistoranalysator“ braucht Ihr nicht mehr zu erfinden – für den hat nämlich unser Fotomodell Marc Hoffmann schon bei der letzten Ausscheidung einen tollen PC eingesackt!



Arcade-Fieber

Was ist Euch lieber: die Zukunft in der Spielhalle oder die Spielhalle daheim? Beides ist machbar, Herr Nachbar...

Zunächst zur Zukunft: In absehbarer Zeit wird der „Commander“ auch in deutschen Spielhallen auftauchen, vorläufig ist die zweisitzige Raumkapsel mit der eingebauten Flugsimulation in NASA-Qualität allerdings nur in London zu bewundern. Aber wer weiß, vielleicht auch schon im nächsten Coin Op?!

Für alle, die sich eine echte Arcade-Maschine zu Weihnachten wünschen, haben wir frohe Kunde: gebraucht sind die Dinger gar nicht sooo teuer! Ein (selbstverständlich geprüftes) Wechselplatinengehäuse gibt's bereits ab 500,- DM, wer nochmal dasselbe drauflegt, bekommt sogar ein Game dazu. Wo? Informiert Euch einfach unverbindlich bei:

Platinothek
Truderinger Str. 287
8000 München 82
Tel.: 089/42 01 130





another world

Ja, die Franzosen sind schon ein flottes Völkchen: Kaum hat Delphines mörderische **Cruise for a Corpse** den Zielhafen erreicht, da legt schon der nächste Knaller ab!

Können Ihr Euch ein Actionadventure vorstellen, wo das Intro locker jeden Psygnosis-Vorspann schlägt, wo die Animationen durch eine neuent-

wickelte Technik so realistisch wirken, daß sie nur noch von der Realität persönlich übertroffen werden, und wo wunderschön düster gezeichnete Hin-



tergründe eine gar grimmig-grausige Spielstimmung heraufbeschwören? Können Ihr? Dann habt Ihr entweder unser Pressemuster von Another World gesehen, oder Ihr besitzt eine Kristallkugel, mit der man bis Weihnachten in die Zukunft blicken kann – rechtzeitig zum Fest soll nämlich die Verkaufsversion fertig sein.

Dann dürft Ihr miterleben, wie Professor Chaykin den lieben, langen Tag mit seinem Teilchenbeschleuniger herumexperimentiert. Vermutlich wäre das ewig so weitergegangen, wenn nicht plötzlich das Schicksal erbarmungslos zugeschlagen hätte: Eine geisterhafte Lichterscheinung ist das letzte, was der arme Kerl von unserer Welt sieht, im nächsten Moment befindet er sich nämlich schon in einer anderen. Dort erwarten ihn eine wüste Landschaft, ein Erdbeben nach dem anderen und natürlich eine ganze Menge bössartiger Finsterlinge. Selten war der Ausdruck „Finsterling“ so passend – das tödliche Getier ist hier nämlich ganz in schwarz gehalten! Das spart Rechenzeit für die irren Animationen und sorgt für eine schaurig-unwirkliche Atmosphäre. Sobald Euch der erste nachtdunkle Schatten begegnet ist, von dem Ihr nur ein paar rote Augen und die Fangzähne blitzen seht, wißt Ihr, was die Stunde geschlagen hat...

Ahnlich wie z.B. in Monkey Island wird hier von einem Screen zum nächsten umgeschaltet, gemütliche Knobelei ist aber nicht gefragt. Mit Maus und Menüs geht es diesmal zwar auch, jedoch eher selten zur Sache – ein schneller Joystick ist vonnöten. Vorwiegend sind nämlich (in Echtzeit) bestimmte Aufgaben zu lösen, ehe man die einzelnen Bilder nach rechts oder links wieder verlassen darf. Aber nicht, daß Ihr glaubt, es ginge nur trist hin und her: Zwischendurch spendiert das Programm immer mal wieder Zooms, Panorama-Screens oder animierte Close-Ups. Sowohl die farbigen Backgrounds wie auch die finsternen Spielcharaktere präsentieren sich in Polygongrafik – und zwar in einer Qualität, wie man sie bisher noch nicht gesehen hat!

Gameplay und Präsentation sind so ungewöhnlich wie das ganze Konzept des Spiels; daß Eric Chahi (der Co-Designer von „Future Wars“) hier über zwei Jahre Entwicklungszeit investiert hat, glaubt man gerne. Und wer die Früchte seiner Arbeit im Dienste der französischen Edel-Company erstmal gesehen hat, glaubt auch widerstandslos, daß die zwei Jährchen nicht verplempt waren... (jn)

Heimdall

Vor einem Jahr konnte man Core Design noch ungestraft als aufstrebendes Softwarehaus bezeichnen - mittlerweile eilt die englische Company längst von Erfolg zu Erfolg. Und wie es aussieht, könnte auch aus diesem Action-Rollenspiel was Großes werden!

Nach „Corporation“, „Torvak“, „Car-Vup“ und „Thunderhawk“ hat man schön langsam den Eindruck, die Jungs wollen sich mit Macht durch alle gängigen Genres programmieren! Für ihren neuesten Streich haben sie sich zur Abwechslung mal von der nordischen Sagenwelt inspirieren lassen – die Ausgangslage: Während Obergott Odin und seine Getreuen sich auf ihre letzte große Schlacht („Ragnarök“) vorbereiten, mopst ihnen der böse Loki die Waffen und versteckt sie in der Welt der Sterblichen. Da es den Göttern momentan verboten ist, ihre himmlische Heimat zu verlassen, muß ein Mensch die Suche übernehmen. Also tigert der tapfere Heimdall los...

Bevor er aber lostigert, muß er erstmal drei Actionsequenzen absolvieren: Axtwerfen, Schweinejagd und Seeschlacht. So werden einerseits die Charakterwerte (Stärke, Beweglichkeit, Gesundheit, etc.) festgelegt; andererseits kann man hier auch seine fünf Weggenossen einsammeln. Wie groß die Auswahl an reisewilligen Recken ist, hängt ebenfalls von diesem Helden-Eignungstest ab, maximal stehen 30 zur Verfügung. Dann geht's auch schon ans Eingemachte – Thors Hammer, Freys Speer und Odins Schwert müssen wieder her. Die Vikingsaga führt den Spieler durch Midgard (die Welt der Menschen), Utgard (hier hausen die Riesen) und schließlich Asgard (die Heimat der Götter); überall warten Rätsel, Kämpfe und natürlich ein paar „Nebenaufgaben“. Da die Geschichte stark actionbetont ist und in Echtzeit abläuft, haben die Programmierer jeder Charakterklasse eine ganz spezielle Fähigkeit spendiert, z.B. können Diebe Fallen entschärfen oder Heimdall die Hilfe der Götter erflehen. Letz-



teres ist so etwas Ähnliches wie eine Smartbomb, also nur begrenzt machbar.

Grafisch macht das Game einen sehr vielversprechenden Eindruck, während nämlich der Eröffnungsteil mit der üblichen Frontalperspektive aufwartet, ist das eigentliche Abenteuer in einer isometrischen 3D-Landschaft angesiedelt (die Präsentation erinnert ein bißchen an Electronic Arts' „Immortal“, ist aber ausgefeilter). OK, für

alle Teilnehmer, ob Kämpfer, Zauberer, Dieb oder Navigator, wird es nur zwei verschiedene Sprites geben, aber was macht das schon? Besonders, da man die Helden in acht Richtungen steuern kann und sich fast alle Gegenstände am Screen auch wirklich benutzen lassen. Bleibt zu hoffen, daß die Götter nicht verrückt spielen – dann könnte sich Heimdall vielleicht sogar noch vor Weihnachten auf die Socken machen... (od)





Stadt, Land, Fluß...

In der nunmehr dritten Auflage des Arcade-Klassikers ist aus dem beschaulichen Ferrari-Ausritt eine wilde Hetzjagd quer durch Europa geworden – der rote Flitzer wurde nämlich gemopst, aber wir sind dem Dieb dicht auf den Fersen!

Der Amiga Joker meint:
Out Run Europa macht das Wohnzimmer zur Spielhalle!

Wer sich an das Game aus der Spielhalle nicht erinnern kann, braucht keine Knoblauchpillen: Out Run Europa ist eine Eigenproduktion von U.S. Gold. Eigentlich sollte der Startschuß bereits vor zwei Jahren fallen, aber dann kam Segas Automat „Turbo Out Run“ dazwischen. Die Lizenz wollte man sich nicht entgehen lassen, also landete die Europarundreise vorläufig in der Schublade.

Jetzt haben sie die Programmierer wieder rausgekratzt, ein bißchen aufpoliert und eine kleine Story drumherum gestrickt: Simeon Kurtz ist zwar Topagent der Abteilung sechs, aber seinen Ferrari F40 hat er sich trotzdem klauen lassen. Zum Glück befindet sich ein Peilsender im Wagen und ein vereinsamtes Motorrad vor der Tür – das klaut er nun seinerseits und nimmt die Verfolgung auf. Die wilde Jagd führt durch sieben sehr unterschiedliche Level, mal zu Lande, mal zu Wasser. Gestartet wird in England, wo Cabbies, Straßenrowdies und verhaftungswütige Polizisten den flotten Byker behindern. Wie gehabt kostet jede Kollision Zeit, wer das Etappenziel nicht im Limit erreicht, muß eines der drei Continues in Anspruch nehmen. Fünfmal darf der Booster zugeschaltet werden, es sei denn, man hätte ein paar der herumliegenden Turbo-Kanister (was immer das sein mag...) aufgesammelt, dann kann die Beschleunigungsorgie natürlich entsprechend öfter stattfinden.

Auch ein paar Waffen haben fürsorgliche Gamedesigner auf der Straße ver-

gessen, brauchen kann man sie allerdings erst bei der Überquerung des Ärmelkanals. Hier geht's auf einem Wetbike weiter, wobei sich Segelboote und Leuchttürme in den Weg stellen – mit den zuvor aufgeklauten Raketen läßt sich das eine oder andere Hindernis elegant beseitigen. Turbolader hat so ein Waterbike natürlich keinen, dafür sorgen im Wasser dümpelnde Tonnen mit Atommüll für Zusatz-Speed (Greenpeace dürfte von diesem Ideenreichtum begeistert sein...). Frankreich und Spanien werden dann im Porsche Turbo durchbraust, das Mittelmeer per Motorboot durchquert, bis man in Italien schließlich wieder in seinem geliebten F40 sitzt, um für's

Finale in Deutschland gerüstet zu sein. Grafisch präsentiert sich Out Run Europa zwar nicht ganz so bunt wie seine Vorgänger, dafür um vieles detail- und abwechslungsreicher. Die 3D-Landschaften zoomen in einem Höllentempo heran, die (abschaltbaren) FX sind leidlich, die Musiken aufpeitschend – ja, hier kommt echtes Arcade-Feeling auf! Da die Sticksteuerung keinen Grund zur Klage gibt und die Nachladezeiten sich trotz der animierten Zwischensequenzen in erträglichen Grenzen halten, macht es auch (fast) nix, daß diesmal auf eine Schaltung komplett verzichtet wurde. Out Run Europa ist ein sicherer Tip für jeden Arcade-Racer! (rl/ml)



Gemein: Die anderen fahren auch Porsche!



Auf Jetskiern nach Frankreich



Hoppala!



Out Run Europa

Grafik:	81%
Sound:	76%
Handhabung:	72%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	74%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: U.S. Gold	
Genre: Action	

Spezialität: Zwei Disks, es gibt Pause- und Escape-Funktion sowie einen Poster, aber keine speicherbaren Highscores.

PLAY THE GAME MAN!

HALLO MITMENSCHEN!

Hier spricht Bartholomew J. Simpson. Ich habe eine sehr wichtige Nachricht für euch:

MUTANTEN AUS DEM WELTALL GREIFEN SPRINGFIELD AN

Traurig, aber wahr. Ein Haufen schleimiger, schrecklicher, total kräßer und ekelhafter Monster will die Körper der Leute in Springfield übernehmen. Ihr Ziel ist es, eine Waffe zu bauen, die ihnen helfen soll, den gesamten Planeten zu erobern.

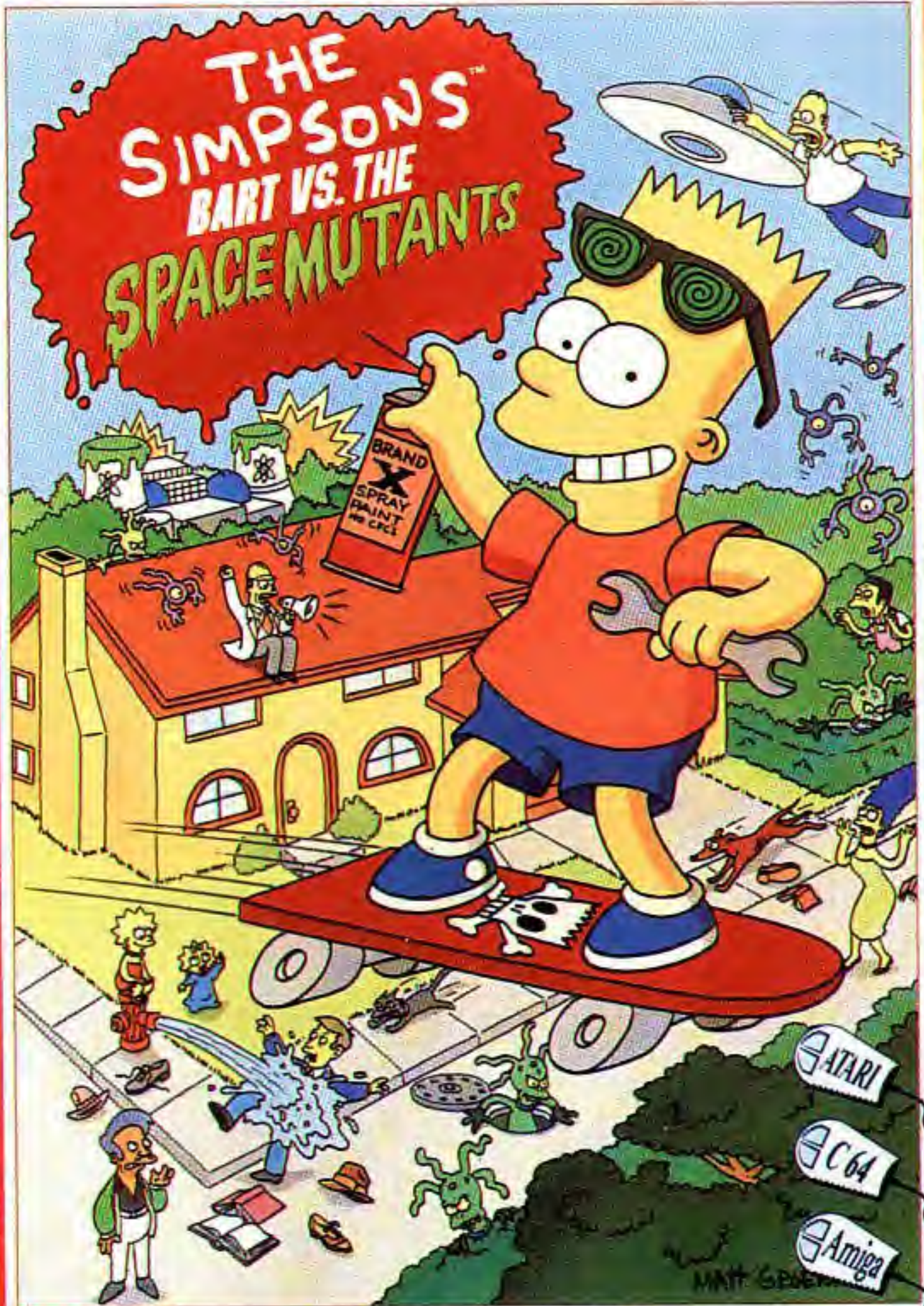
Ganz schön abGefahren, eh?

So oder so, ich bin der Einzige, der sie sehen kann! Also sprühe ich einige Dinge an, fahre Skateboard auf die harte Tour, benutze meine Schleuder und benehme mich überhaupt wie die übelste Landplage.

Doch wenn dann so abgrundtief miese Jungs wie Rüpel Nelson und Bob der Freak meinen Weg kreuzen, bin ich froh, daß der Rest der Simpsons da ist um mir zu helfen!

Wenn du also ein anständiger Kerl bist, der diesem traurigen Planeten helfen will, dann wirst du das Richtige tun.

**RETTE DIE WELT
Hol dir Das Spiel!**



ocean

AKKlaim

BOMICO-Spiele sind
in großen Kaufhäusern &
guten Fachgeschäften erhältlich.

BOMICO GmbH
Am Südpark 12 • D-4092 Kalsterbeck

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

FRAGEN ZU BOMICO-SPIELN? EINFACH ANRUFEN. BOMICO SERVICE-LINE: 06107-62076

MEGA TWINS

Der Amiga Joker meint:
Mega Twins – wirklich ein mega-
starkes Heldenpärchen!



Mit den Automaten-Umsetzungen von U.S. Gold ist das so eine Sache: Manchmal sind sie recht gut, dann wieder nicht. Manchmal sind sie putzig, dann wieder so brutal, daß die BPS sie in die Verbannung schickt. Aber mit diesem Game gibt's bestimmt keine Probleme – es ist absolut jugendfrei und gut!

Gemeinsam stark! ★

Fangen wir mal mit der jugendfreien Vorgeschichte an: 1000 Jahre Friede, Freude und Blaubeerkuchen waren einfach zuviel des Guten für das Land Alurea. Als nämlich eines unschönen Tages ein furchtbar böses Monster auftaucht, hat es leichtes Spiel mit der Wohlstandsbevölkerung – ruckzuck sind alle Einheimischen abgemurkst! Naja, fast alle. Die Zwillingssöhne des Königs hatte das Monster übersehen, wahrscheinlich, weil sie noch so klein waren. Aber jetzt, 15 Jahre später, sind sie groß und stark. Und rachsüchtig! Storymäßig also mal wieder das Übliche, aber sobald das Heldenduo durchstartet, ist das eh wieder vergessen. Man darf sich hier nämlich aussuchen, in welcher Reihenfolge man die ersten drei Level absolviert, dasselbe gilt dann auch für die nächsten (und gleichzeitig letzten) drei. Sämtliche Spielabschnitte enthalten massenweise Plattformen, Gegner und Bonusgegenstände, ansonsten sind sie aber recht unterschiedlich gestrickt: Einer ist unter Wasser angesiedelt, wo es Fischen, Krabben und ähnlichem Getier an die Schuppen geht, außerdem liegt ein Schiffswrack rum, das man besuchen kann. Andere Level spielen im Märchenwald, in einer Höhlenwelt oder in der Luft bzw. im Wolkenhimmel. Dort oben treibt sich übrigens ein besonders schnurriger Endgegner rum: Wenn man eine Weile mit ihm die Klingen gekreuzt hat, hört er plötzlich auf und erklärt frohgemut, daß alles nur ein Test war! Auch sonst hat das Game einige Überraschungen (Geheimwege, etc.) und Gags in petto, beispielsweise

hissen unsere Helden weiße Fahnen, sobald ihre Energieanzeige auf Null sinkt.

Nachdem es sich um Zwillingssöhne handelt, ist eigentlich klar, daß es einen Zwei-Spieler-Simultanmodus gibt, aber natürlich kommen auch Einzelkinder zum Zug. Gekämpft wird grundsätzlich mit dem Schwert (und gegen ein Zeitlimit), ansonsten kann man laufen, hüpfen und ein bißchen klettern. Die Joysticksteuerung weist keinerlei Besonderheiten auf, sie funktioniert einfach, unauffällig und problemlos. Neben der ausgezeichneten Spielbarkeit können auch die putzig gezeichnete und ruckelfreie Grafik so-

wie der arcademäßige Sound (Musik & FX) überzeugen. An Negativpunkten sind aufgefallen: dicke NTSC-Streifen oben und unten, einige wenige unfaire Stellen, ein paar der Endgegner tauchen mehrfach auf, und durch die Continue-Funktion ist das Game von erfahrenen Gamblern relativ schnell durchgespielt.

Das sollte nun aber keinen Plattformliebhaber von der Bekanntschaft mit Mega Twins abhalten, wer Games wie „Wonderboy“ mochte, wird auch das Prinzenpärchen lieben – besonders im Duett sind die beiden echte Spaßmacher! (mm)



Das Heldenduo hat anscheinend gerade Probleme...



Gib's ihm, Kleiner!



Mega Twins

Grafik:	78%
Sound:	71%
Handhabung:	67%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	71%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: U.S. Gold	
Genre: Geschicklichkeit	

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt, keine Highscoreliste.



UTOPIA

THE CREATION OF A NATION ?



Können Sie Utopia kreieren? Jetzt haben Sie die einmalige Chance, dies herauszufinden! Sie leiten eine Gruppe von außerirdischen Bewohnern zu einem unberührten Planeten, und Ihr Ziel ist es, eine perfekte Gesellschaft, in der jeder Einwohner eine 100prozentige Lebensqualität erhält, zu kreieren.

Werden Sie das Geld in Waffen oder soziale Einrichtungen investieren? Bauen Sie Krankenhäuser oder eine Panzerfabrik? Die Unzahl an Entscheidungen, die getroffen werden müssen, hängen ganz von Ihnen ab. Aber die Tatsache, daß über zehn verschiedene Rassen von Aliens versuchen, den Bau Ihrer Kolonie zu verhindern, bestimmt das Tempo Ihrer Entscheidungen und Planungen. Ein in 3-D präsentiertes und von Icon gesteuertes Spiel, das neue Maßstäbe in der Computer-Unterhaltung setzt.

Erhältlich für AMIGA und ATARI ST

RUSHWARE
Online with the brand

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 - D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius, Thal AG



Gremlin Graphics Software Ltd.,
Carver House, 2-4 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.



U T O P I A

THE CREATION OF A NATION

Man nehme „Sim City“ und „Powermonger“, verrühre das Ganze mit „Second World“ und würze mit frischen, bösen Aliens. So hat es jedenfalls Gremlin gemacht – das Ergebnis ist eine strategische Simulation vom Allerfeinsten!

Der Amiga Joker meint:
Utopia macht Städtebauer-
Utopien wahr!

Wie jedermann weiß, ist es ohnehin nicht ganz einfach, fremde Welten zu kolonisieren – aber wenn die kosmischen Siedler auch noch auf ordentliche Lebensqualität pochen, mutiert das utopische Bauherrenmodell rasch zur beinhalten Nervenprobe! Denn unsere Weltall-Sims sind nur dann mit ihrem Los zufrieden, wenn ihr Städtchen genügend Fabriken aufweist (Sims wollen Arbeit), wenn ausreichend Nahrung und Sauerstoff produziert wird (Sims wollen essen und sogar atmen), wenn Wohnviertel und Krankenhäuser existieren (Sims wollen wohnen, Sims brauchen Pflege), wenn das Rohstoffproblem ebenso im Griff ist wie Forschung, Kriminalität und Außenhandel (Sims wollen und wollen und wollen...). Kurz und gut, die Sims bestehen auf einer Lebensqualität von satten 80 Prozent!

Da bei Amtsantritt des Spielers noch alles arg im Argen liegt und die interplanetarische Sanierung nicht so ganz billig kommt, werden sich auf dem langen Weg zu den angepeilten 80 Wohlstandsprozenten wohl auch Steuererhöhungen nicht vermeiden lassen (geschieht ihnen ganz recht, den unersättlichen Sims!). Und ist das Ziel endlich erreicht, wartet die „Beförderung“ zum Chef des nächsten von insgesamt zehn Planeten in Wirtschaftsnot. Wer jedoch nur wirtschaftliche Aspekte im Kopf hat, wird kaum jemals soweit kommen – oder habt Ihr

die Aliens aus der Einleitung schon vergessen? Wie nicht anders zu erwarten, verstehen die aggressiven Fremdlinge nur die Sprache der Gewalt: Für Radaranlagen, Panzer, Raketenbasen und Raumkreuzer muß die Kohle daher auch noch reichen! Um Überfällen vorzubeugen, gilt es, das Alienzentrum zunächst aus- und in weiterer Folge niederzumachen, wofür Spähtrupps gute Dienste leisten. Gesteuert werden solche Auseinandersetzungen (wie überhaupt das ganze Spiel) rein strategisch über vielfältige, auf diverse Screens verteilte Icons.

Die aufwendige 3D-Grafik reicht zwar nicht ganz an „Powermonger“ heran, übertrumpft aber beispielsweise die Architektur-Disks von „Sim City“ bei weitem. Die futuristischen Gebäude sind echte Sehenswürdigkeiten, und Scrolling gibt's obendrein. Mit der Maus klickt man sich durch alle Bau- und Handelsaktivitäten, Screens und

Datenblätter, aber bitte ohne Trödelei: Utopia will in Echtzeit aufgebaut sein. Und der Sound? Nun, ohne Speichererweiterung machen nur ein paar Effekte von sich hören, ab einem Megabyte gibt's ganz nette Musik dazu.

Da Gremlin hier das Kunststück gelungen ist, Komplexität mit Übersichtlichkeit und Bedienungskomfort zu verbinden, wollen wir Utopia ausnahmsweise sogar die recht hohe „Abkupfer-Quote“ nachsehen. Aber nur, weil's halt gar so schön ist... (C. Borgmeier)



Utopia - The Creation of a Nation

Grafik:	73%
Sound:	59%
Handhabung:	82%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	78%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Gremlin	
Genre: Simulation	

Spezialität: Zwei Disketten, Formatieroutine für Savedisks im Programm. Zusatzszenarios sind bereits angekündigt. Spiel komplett in deutsch erhältlich.



HEAD OF RESEARCH
MAX ANDERSON



proudly presents

A320

A·I·R·B·U·S

A new generation of flight simulators.



Der Amiga Joker meint: Whirlwind Snooker ist wirklich der Wirbelwind unter den Billard-Simulationen!

Ach, diese Briten: Ständig fahren sie auf der falschen Straßenseite, tragen ihre Melonen am Kopf anstatt sie zu essen, und Billard spielen sie mit so vielen Kugeln, daß selbst einem Pool-Profi schwindlig werden könnte!

Heutzutage findet man die übergroßen Snookertische

Maus, Icons und/oder Tastatur betrachtet werden. Schließlich bestimmt man Spin und Effekt und legt die Schußkraft fest. Ja, auf Wunsch wird der Lauf der toll animierten Kuller sogar von beweglichen Kameras verfolgt! Lediglich der Sound kann nicht so richtig überzeugen – nur eine nette Titelmusik und spärliche FX. Aber ein Billardtisch ist nunmal kein Mischpult, und Whirlwind Snooker ist auch so eine der besten Billard-Simulationen für den Amiga! (jn)

Die feine englische Art:

Jimmy White's Whirlwind Snooker

mit den überlangen Queues ja schon vereinzelt in teutonischen Billard-Kneipen, dank Virgin jetzt auch auf teutonischen Amiga-Monitoren. Regeltechnisch bringen die 15 roten Kugeln beim Loch jeweils einen, die sechs farbigen hingegen zwischen zwei und sieben Punkte. Zuerst muß jeweils eine Rote dran glauben, danach eine beliebige Farbige, dann wieder eine Rote und immer so weiter. Schießt man stattdessen das falsche Bällchen (oder gar keins) in die Tasche, ist der Kontrahent an der Reihe. Aber zunächst wird der Spielmodus ausgewählt: Mensch/Maschine als Gegner, Übungsgames, Trick-schuß-Editor, Demo – alles da. Wie damals bei „3D-Pool“ wird feinste Vektorgrafik geboten (aber viel schneller); aus allen Winkeln und Perspektiven darf der Tisch bequem mit Hilfe von



Jimmy White's Whirlwind Snooker

Grafik:	84%
Sound:	45%
Handhabung:	82%
Spielidee:	78%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	82%

Variabel

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Virgin

Genre: Simulation

Spezialität: Save-Option, zwei englische Handbücher, Keycard für die Tastatur und ein Stückchen Kreide liegen bei



Unsere Kengis sind schon ganz grün vor Zorn...

Was ist klein, rund, gelb oder grün und tritt stets in Rudeln auf? Na, die Kengis aus der gleichnamigen Tüftelei von Software 2000. Jetzt sind die Knuddel-Monster wieder da – bloß spielen sie nicht mehr „Vier gewinnt“ sondern „Abalone“.

Allerdings geht's hier nicht bloß um eine digitale Version des Brettspiels, sondern um die spezielle Kengi-Variante. Dabei stehen sich

nehmern abhalten. Musik, Effekte und Animationen sind abschaltbar, Spielstände lassen sich speichern, der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar, und wer will, darf unter Zeitdruck knobeln. Die Grafik ist putzig, die quiekenden Kengis sind eine Freude für die Ohren und gehorchen auch brav allen Mausbefehlen.

Kengilon ist einfach zu spielen, aber schwer zu erklären und noch schwerer zu gewinnen – theoretisch gibt es

Die Rückkehr

der Stratego-Smilies

Kengilon

zwei Mannschaften auf dem Spielbrett gegenüber, zu sehen ist das Ganze von oben. Gezogen wird immer abwechselnd, pro Zug können bis zu drei Kengis in eine beliebige Richtung bewegt werden, jedoch nur „am Stück“ – das heißt, sie müssen in einer Reihe stehen. Steht nun beispielsweise eine Dreiergruppe einer gegnerischen Zweierformation gegenüber, gewinnt der Stärkere, die unterlegene Partei wird zurückgedrängt. Sinn der Übung ist es, die gegnerischen Kengis an den Spielfeldrand zu bugsieren, wo man sie (vielleicht) mit dem nächsten Zug vom Brett schubsen kann. Gewonnen hat schließlich, wer als erster eine zuvor festgelegte Zahl an Feind-Kengis aus dem Spiel geworfen hat. Man kann gegen den Computer bzw. einen Freund antreten oder Kengilon-Turniere mit maximal vier Teil-

mehr Möglichkeiten als beim Schach! Na, dann „kengit“ mal schön... (C. Borgmeier)



Kengilon

Grafik:	64%
Sound:	64%
Handhabung:	77%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	70%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	70%

Variabel

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Software 2000

Genre: Strategie

Spezialität: HD-Installation, nette Packungs-Beigaben.

Pegasus



Gewinnen Sie die Kristalle, die Satan geklaut hat, wieder! Von diesen Kristallen hängt die Existenz der fünf Lebensebenen ab. Auf dem Rücken von PEGASUS, dem beflügelten Pferd, begeben Sie sich auf die abenteuerliche und hindernisreiche Suche! Die Stärken dieses Spieles liegen in dem ruckelfreien Scrolling, den fantastischen Grafiken und dem poppigen Sound.



RUSHWARE

Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius, Thali AG

Wer den Kultfilm gesehen hat, kann unmöglich vergessen haben, wie Jake und Elwood binnen weniger Minuten eine halbe Stadt in Schutt und Asche legten - dank Titus toben sich die beiden Chaoten jetzt auf Euren Screens aus...



Besonders dann nicht, wenn vor dem Monitor ein virtuoser Joystick-Dirigent wie du (oder ich?) sitzt und Partei für das coole Duo ergreift. Und schon überhaupt nicht, wenn sich zwei Spie-



Der Amiga Joker meint:
Blues Brothers - die flottesten Brüder seit den Geschwistern Rock und Roll!

Leider scheint auch Sheriff Mc. Kenzie gelegentlich ins Kino zu gehen - und ihm hat der Film gar nicht gefallen! Zumindest hegt er jetzt die schlimmsten Befürchtungen für seinen Wahlbezirk, denn die verrückten Brüder wollen ausgerechnet hier ihr Abschiedskonzert geben. Also hat er sich die Instrumente der beiden sympathischen Anarchos geschnappt und jedes in einem anderen Teil der City versteckt. Aber mit solchen Kinkerlitzchen hält man doch die Blues Brothers nicht von der Bühne fern...

ler zusammentun und die beiden Musik-Desperados simultan durch die fünf Plattform-Level scheuchen! Jeder Spielabschnitt präsentiert sich in einem anderen Design, überall wimmelt es von schießwütigen Cops, rotnäsigen Rüpel mit Baseballschlägern und tellerwerfenden Amazonen. Die originellen Gegner sind hübsch gezeichnet und respektabel animiert, einige davon (wie z.B. die rabiate Oma in ihrem Einkaufswagen) muß man einfach lieben!

Jake und Elwood stehen all dem ziemlich waffenlos gegenüber, einzig ihre

beachtlichen Sprünge und Kletterkünste retten sie immer wieder vor den unmusikalischen Widersachern. Das heißt, so ganz wehrlos sind unsere Helden nun auch wieder nicht: Herumliegende Holzkisten können prima zu Wurfgeschossen zweckentfremdet werden. Falls die Energie mal bedenklich absackt, hilft das Sammeln von Schallplatten, aber erst für 100 Hitcontainer darf einmal aufgetankt werden. Da sind die (seltenen) Herzen schon praktischer - einfach drüberlatschen, schon gesellt sich ein weiteres zu den ursprünglich drei Leben.

Erst wenn das jeweilige Instrument gefunden ist, darf man den Level verlassen und im nächsten weitersuchen. Damit auch wirklich jede noch so kleine Plattform abgegrast werden kann, stehen neben Liften, Leitern und Treppen ein paar eher ungewöhnliche Einrichtungen zur Verfügung: Luftballons zum Fliegen, Förderbänder zum Be-Fördern oder Aquarien zum - na, wozu wohl? Ideen hat dieses „Hüpfical“ also schon zu bieten, genau wie detailfreudige und bunte Grafik, astreines Scrolling und gute FX. Der absolute Hammer ist aber die Musik: Originaler Filmsoundtrack stimuliert die Tanzmuskeln, da wippt selbst der Joystick mit seinen Mikroschaltern!

Alles in allem können wir die Blues Brothers den Freunden hübscher Jump & Run Games bedenkenlos an Zockerherz legen. Zumal Fans des Genres sicher auch mit den ein, zwei haarigen Stellen im Spiel zurechtkommen werden... (C. Borgmeier)



Blues Brothers

Grafik:	78%
Sound:	80%
Handhabung:	67%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	73%
Red. Urteil:	75%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Titus	
Genre: Geschicklichkeit	

Spezialität: Deutsche Anleitung und keine Highscoreliste - wozu auch, schließlich gibt's ja keine Punkte!



sowie der gute Facheinzelhandel erwarten Ihren Ansturm auf...

Nebulus 2

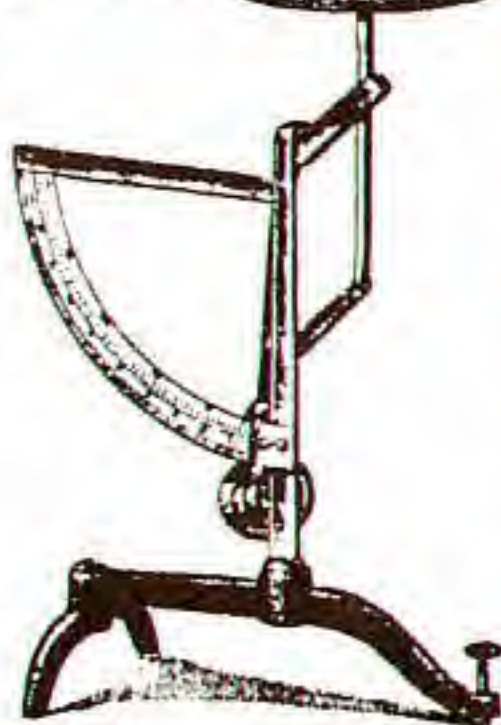
Pogo a gogo



21ST CENTURY
ENTERTAINMENT

United Software

LESERBRIEFE



Würdet Ihr glauben, daß uns just zur Geburtstagsausgabe nur originelle Zuschriften erreicht haben? Und daß uns diesmal auch wirklich nur geistvolle Antworten eingefallen sind? Echt, das würdet Ihr glauben?! Das haben wir uns schon fast gedacht – wahrscheinlich glaubt Ihr auch ans Christkind und den Osterhasen...

Gotteslästerung

Im Editorial Ihrer September-Ausgabe steht: „Über Geschmack läßt sich nicht streiten“ – aber wenn es um den Glauben geht, bin ich entschieden anderer Meinung! Die gotteslästerlichen Leserbeiträge zum Vaterunser, zur Schöpfung, den 10 Geboten und zum tröstlichen Psalm 23, die Sie schamlos veröffentlicht haben, finde ich als Christ empörend. Sie haben wohl noch nie etwas vom 2. Gebot gehört? Denn eines müssen Sie wissen, Gott läßt seiner nicht spotten... befehrt uns Irmengard Gartmeier aus Bad Aibling

Doch, doch, wir haben schon vom zweiten Gebot gehört, genau wie von den restlichen neun. Allein, uns fehlt der Glaube! Gotteslästerung konnten wir in den Leserbeiträgen beim besten Willen nicht entdecken – lediglich einen harmlosen Spaß, an dem sich auch streng gläubige Mit-

menschen nicht stoßen sollten. Wie wir Gott einschätzen, ist er nicht gar so humorlos!

Wo hört der Spaß auf?

Als ich mir den AJ 10/91 gekauft und die Girl-Seite durchgelesen hatte, habe ich mich maßlos aufgeregt. Woher will Frau Elke Monssen-Engberding wissen, was für die Jugend zu hart ist und was nicht? Und warum weiß das Jugendamt, ob ein Spiel oder ein Film jugendgefährdend ist oder nicht? Die verbieten alles, was ihnen zu hart ist oder nicht gefällt. In meinen Augen hat diese Frau einfach unrecht!

Als sie gefragt wurde, wo für sie der Spaß aufhört und Gewalt anfängt, hat sie gesagt: „Wenn in einem Spiel quasi Menschen abgeschossen werden, um eine Belohnung in Form von Punkten zu kassieren, dann ist das für mich ein klarer Fall“. In einem Spiel können aber keine

Menschen abgeschossen werden, da es in einem Spiel keine Menschen gibt – auch nicht „quasi“. Außerdem möchte ich wissen, warum Brigitta der Meinung ist, daß jeder verstehen sollte, daß neonazistische Soft aus dem Verkehr gezogen werden soll? Ich verstehe es nämlich nicht! Ich kann nur an die Softwarefirmen appellieren, die Spiele so schwer zu machen, daß die BPS sie nicht mehr durchspielen kann, soweit die Meinung eines anonymen Lesers aus Hamburg

Nie hätten wir gedacht, daß es mal soweit kommen könnte – aber Du hast es geschafft: Wir fühlen uns tatsächlich verpflichtet, die BPS in Schutz zu nehmen! Das ist nunmal eine staatliche Behörde mit dem Auftrag, die Jugend vor Verrohung zu schützen, was ja grundsätzlich nicht so verkehrt ist (wer will schon eine verrohte Jugend?). Da diese Behörde alle Entscheidungen durch demokratische Mehr-

heitsbeschlüsse fällt, können und müssen wir halt mit ihnen leben – so sehr uns das im Einzelfall auch gegen den Strich gehen mag. Andere Sache: Diskriminierender Müll wie neonazistische Soft gehört einfach auf denselben. Niemand hat das Recht, über Minderheiten her-zuziehen – das solltest eigentlich auch Du verstehen!

Wo bleibt das Abo?

Heute muß ich Euch endlich einmal schreiben, denn an einigen Ecken drückt der Schuh. Seit acht Monaten beziehe ich den Joker im Abo, da er hier recht schwer zu bekommen war. Nun hat sich das ja zum Glück geändert, aber gerade deswegen wächst auch mein Ärger. Als ich anfangs den Joker erst drei Wochen nach dem Erscheinungstermin erhielt, dachte ich noch, das wird sich schon geben – aber mittlerweile muß ich schon vier bis fünf Wochen warten (betrifft die letzte Doppelausgabe 9/91). So sind Eure aktuellen Spieleberichte für mich nicht mehr aktuell, da andere Amiga Magazine schon lange bei mir eingetroffen sind. Warum klappt es bei den anderen und beim Joker nicht? Gerade weil ich Euren Stil absolut toll finde, ist es ein großes Ärgernis... beschwert sich Thomas Göring aus Halle in Ostdeutschland.

Ja, das ist wirklich ein großes Ärgernis – nicht nur für Dich, auch wir würden viel darum geben, wenn dieses leidige Thema endlich vom Tisch wäre. Aber was sollen wir machen? Was wir tatsächlich machen, ist ALLE Abo-Hefte GLEICHZEITIG zu versenden, und zwar exakt 10 TAGE, ehe sie am Kiosk auftauchen. 99 Prozent der Abonnenten haben den Joker dann auch ein paar Tage vor Verkaufsstart. Du zählst aber offensichtlich zum verbleibenden Prozentchen. Wir hoffen mit Dir auf Besserung seitens der Post, mehr können wir leider wirklich nicht tun...

Alle gegen PC Joker?

Mensch, Mann, Leute! Wißt Ihr überhaupt, was Ihr mit

dem PC-Joker auf's Spiel setzt? Die merkwürdigen PC-Zocker-Individuen wissen den perfekten, genialen Joker vielleicht gar nicht zu schätzen – sie wenden sich möglicherweise monatlich erscheinenden Multi-System-Zeitschriften zu! Das würde zur Folge haben, daß der Joker Verlag mit dem Pleitegeier seine erste und letzte Bekanntschaft macht. Das wiederum hätte zur Folge, daß die Joker Leser keinen Joker mehr zum Lesen hätten. Die Selbstmordrate stiege ins Bodenlose! Wollt Ihr das, Joker Verlag??? Hiermit rufe ich alle Amiga Joker Leser zum Protest gegen den PC Joker auf! empört sich Stefan Marquardt aus Duisburg

Mensch, Mann, Stefan! Warum rufst Du die Leser nicht einfach dazu auf, sich den Amiga Joker UND den PC Joker zu kaufen? Damit wäre das Problem doch viel schneller (und für alle Beteiligten weitaus befriedigender) abgehakt. Aber egal, wir kennen den Pleitegeier ohnehin schon lange, er heißt Hansi. Und Hansi spielt immer so nett mit Daisy, er ist wirklich ein ganz entzückendes Tierchen! Die bodenlosen Selbstmörder können also beruhigt am Teppich bleiben...

Der Umsteiger

Der Grund für mein Schreiben ist die ewige Meckerei der Amiga-User über die Software-Preise. Als Umsteiger auf PC muß ich betonen, daß man uns bis zu 20 Mark mehr abnimmt – und trotzdem ist die Software ihr Geld wert! Viele Softwareläden bieten ja sogar Testmöglichkeiten. Argerlich sind nur die vielen Fehler, die teilweise vorkommen (Highscoreliste fehlt oder kann nicht gespeichert werden, mieses Kampfsystem, z.B. bei Megatraveller, etc.). Naja, ich steige jedenfalls auf den PC Joker um, teilt uns Marco Sänger aus Rheda Wiedenbrück mit.

Gib dem Marco brav die Krallen, Hansi! Hast Du das gelesen, Stefan? Hoffentlich

haben auch die vielen verhinderten Selbstmörder gut aufgepaßt: Ihr könnt den Strick wirklich wieder abnehmen, Leute.

Der Feinschmecker

Jetzt habe ich mich doch glatt durch den Joker geschlemmt! Als Vorspeise genehmigte ich mir das würzig-herbe Cover, welches ich mit dem vitaminreichen Editorial verfeinerte. Schon zu Beginn des Hauptmenüs kam ich nicht um einen Schluck feinen Weines herum, wonach ich feststellte, daß die exzellenten Tests als kleine Häppchen serviert werden, was ich aber als nicht weiter störend empfand, da das Menü zu einem der preiswerteren (nicht billigeren) zählt. Der zweite Gang begann mit garnierten Leserbriefen, die, obwohl ich mich in einem sehr feinen Restaurant befand, einen recht intensiven Nachgeschmack hatten (welcher aber einen durchaus positiven Eindruck hinterließ). Nach einer kurzen Entspannung der Lachmuskeln fuhr ich mit dem zweiten Hauptgang fort, der mit einem salzigen Preisausschreiben eingeleitet wurde. Neben der pikanten PD-Box und der bitteren Ruhmeshalle erfreute sich mein Gaumen an dem schmackhaften Doppelposter, gefolgt von einem leicht erdig schmeckenden Special. Dafür trug das Restaurant allerdings keine Schuld, da die CD-Saison in diesem Jahr durch schlechtes Wetter vermiest wurde und die Ernte dementsprechend dürftig war. Der dritte Gang wurde leider von der BPS indiziert und mußte ausfallen. Man sagte mir aber, daß sich diese Speise normalerweise aufgrund ihres mild-gepfefferten Geschmacks größter Beliebtheit erfreue. Nach einer Pinkelpause servierte der Joker einen recht lebendigen Klassiker, welchen er vor meinen Augen in magere 70% zerlegte. Um diese Panne zu beheben, versuchte man anschließend, mir das Maul mit exquisiten Tips, Cheats und Lösungen zu stopfen, zu guter Letzt reichte man noch

BOMICO-NEWS

Ein Wort in eigener Sache:

In den letzten Jahren zeichnet sich ein neuer Trend in Sachen „Computerspiel“ ab. Es ist dem „ernsthaften“ Spieler wichtiger geworden, hin und wieder spielerisch seinen Wissenshorizont zu erweitern als immer auf gefährliche Aliens und brutale Verbrecher zu ballern.

Spiele wie **NAM** (Vietnam), **SIM CITY** und **SIM EARTH** sind Beispiele für diesen positiven Trend, die auch im Geschichts- und Erdkundeunterricht der Schulen Verwendung finden können. Diese Spiele für noch mehr Spieler und Wissensdurstige schmackhaft zu machen, ist ein Ziel von **BOMICO**. Darum freuen wir uns, Kontakte mit der Fachhochschule Köln geknüpft zu haben, wo Prof. Dr. Jürgen Fritz diese Spiele im Rahmen seiner Arbeit am Fachbereich Sozialpädagogik testet – und bewertet.

Seine Erfahrungen gibt er an seine Studenten weiter und – über viele unterschiedliche Medien – an Sie!

Auf gute Zusammenarbeit, Herr Professor!

Zugunsten der Spieler.

Zugunsten der Freunde von **BOMICO**.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?
Unsere Serviceline beantwortet sie
Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. – Fr. 15.00 – 18.00 Uhr

3. Nun, für den PC gab es „Railroad Tycoon“ ja bereits länger. Anhand unseres Pressemusters konnten wir überprüfen, daß die Tips auch am Amiga funktionieren – das ist das ganze Geheimnis.

4. So ein Sonderheft stellen wir uns ziemlich langweilig vor, aber bitte: Was halten die anderen Leser davon?

Happy Birthday, Joker!

Vor nunmehr zwei Jahren erblickte ein Software-Magazin das Licht der Welt, welches sich zu einem der besten seiner Zunft entwickeln sollte: der von uns allen geliebte Amiga Joker ward geboren!

Diese phänomenale Zeitschrift hat sicher das Leben vieler Amiga User verändert. Die Monate Juli und September kommen einem plötzlich wie Jahre vor, die jeweils letzten Freitage der übrigen Monate werden hingegen zum Freudentag eines jeden Zockers – denn an eben diesen Freitagen kommt der von uns allen so sehr herbeigesehnte Amiga Joker frisch zum Zeitschriftenhändler. Dieses journalistische Wunderwerk kann dort von jedem erstanden werden, und zwar zum Spottpreis von ein paar Mark. Für diese wunderbare Zeitschrift voll mit aktuellen Spieletests, brandheißen Previews, tollen Comics, superguten Preisausschreiben und starken Cheats und Tips, garniert mit einem wunderschönen Doppelposter ist das Geld wirklich gut angelegt.

Wir wollen also gemeinsam hoffen, daß der Amiga Joker noch viele Geburtstage feiern kann, denn dieses Magazin ist wirklich einmalig! So, das war meine Geburtstagsrede, jetzt habe ich noch zwei Fragen:

1. Sind die von Euch in den Bewertungskästen angegebenen Preise die unverbindlichen Preisempfehlungen der Softwarehersteller? Mir ist nämlich schon oft aufgefallen, daß die meisten Games bei den Händlern billiger sind.

2. Wißt Ihr schon ungefähr, wann Jetfighter II für den Amiga herauskommt? lobt und fragt Stefan Netz aus Wachtendonk.

Ein dreifach Hoch auf den Erdichter dieser wundervollen Geburtstagsrede – wir selbst

hätten es kaum trefflicher formulieren können! Da hüpfen uns die Antworten auf Deine Fragen förmlich von der Zunge:

1. Ganz recht, Herr Specht, in aller Regel handelt es sich um die unverbindlichen Preisempfehlungen der Hersteller (daher auch immer das merkwürdige „ca.“ vor jedem Preis).

2. „Jetfighter II“ kommt – bloß wann, steht leider noch nicht so genau fest.

Ehe wir's vergessen: Brork läßt fragen, ob Wachtendonk wohl rein zufällig in der näheren Umgebung von Tiefenbach liegt?

Nie mehr warten?

Da ich immer ungeduldig darauf warte, bis der Joker erscheint, hätte ich einen Vorschlag, um die Wartezeit zu verkürzen. Wie wär's mit mehr Ausgaben des AJ? Es würde zwar weniger Spieletests geben, aber dafür könntet Ihr die Mailbox, das Know How und die Kleinanzeigen erweitern, die Freaks müßten auch nicht immer so lange warten, bis die Anzeigen abgeprintet werden. Der einzige Nachteil wäre, daß Ihr mehr Leute einstellen müßtet, aber das wär's doch wert, oder? Sicherlich gibt es außer mir noch tausende Jokileser, die genauso schweißgebadet auf den Joker warten und genauso denken wie ich...

meint Denis Ehmann aus dem Schwarzwald

Wie wahr, vermutlich geht die Zahl der ungeduldig wartenden „Jokileser“ sogar in die Millionen! Warum also nicht alle zwei Wochen ein neuer Joker? Warum nicht jede Woche, warum gibt's den Joker nicht als Tageszeitung. Ja, warum eigentlich nicht?

Weil gut Ding bekanntlich Weile haben will! Begnadete Genies wie wir sind halt auch in der Redaktionszunft absolute Ausnahmeerscheinungen, eine simple Personalaufstockung wäre keine Lösung (um nochmal auf die Einleitung zu kommen: das glaubt nicht mal Ihr, oder?). Und eine erweiterte Mailbox?? Noch mehr Briefe wie Deiner, noch mehr Antworten wie unsere ?? Ist das Dein Ernst ??

BOMICO-NEWS

Wußten Sie, ...

... daß Columbus erst einige Jahrhunderte nach den Wikingern Amerika entdeckte und daß er bis zu seinem Tode glaubte, einen Seeweg nach Indien gefunden zu haben? Nach ihm kamen die Conquestadoren, spanische Seefahrer, die Amerika eroberten.

In **CONQUESTADOR**, dem neuen Spiel von GDG, schlüpfen bis zu vier Spieler in die Haut der Forscher und Eroberer, deren Ziel es ist, auf dem Planeten Paradise neue Kontinente zu entdecken und zu erschließen.

Neben dem Abenteuer erwartet Sie bei **CONQUESTADOR** eine Topgrafik, individuell bestimmbare Schwierigkeitsgrade, starke Computergegner, die für anhaltenden Spielspaß sorgen – und das alles komplett in deutscher Sprache!

... daß man fremde Städte am besten auf Rollschuhen erkundet?

Dasselbe ist bei Taschengeldaufbesserungsaktionen per Botengang der Fall. Allerdings ist man auf diese Art in seiner Gesundheit arg gefährdet, denn rücksichtslose Motorradrocker und Autofahrer haben es sich zum Hobby gemacht, harmlose Rollschuhfahrer zu plätten. Außerdem hat der Straßenbau-Minister wieder zu wenig Geld für die Stadt übrig gehabt, was sich in der Qualität der Straßen äußert.

So jedenfalls ist es bei **ROLLING RONNY**, dem neuen Spiel von STARBYTE SOFTWARE. Fünf Level erwarten Ronny auf seinem Weg zu Geld und zur nächsten Busstation. Muntere Melodien, kunterbunte Comic-Grafik und knallharte Roller-Skate-Action unterhalten Sie bei **ROLLING RONNY**.

... daß Wein ursprünglich aus Italien zu uns kam?

Die Römer, die zu Zeiten von Julius Cäsar in Germanien weilten, brachten ihn mit aus ihrer warmen Heimat. Seitdem sind deutsche Weine weltbekannt – und beliebt.

Doch wer weiß schon, wie der Wein in die Flasche kommt? Das sagt Ihnen nun **WINZER**, die neue Wirtschaftssimulation von STARBYTE, und das garantiert „alkoholfrei“.

Pflanzen Sie den Wein an, hegen und pflegen Sie ihn; passen Sie auf, daß er nicht von Ihren netten Kollegen auf die eine oder andere Weise in seinem Wachstum behindert wird. Geld nämlich verdienen Sie nur, wenn Sie Ihren Wein auch verkaufen können. Der sollte natürlich von guter Qualität sein, oder Sie lassen sich nicht erwischen – beim Panschen.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

KORONA-SOFT**Neu!
CDTV-
Software!**

(Gütersloh) Softwarekäufer sind besonders gut auf KORONA-SOFT zu sprechen. Dies teilte jüngst Andreas Pläßmann anlässlich seines fünfjährigen Firmenjubiläums mit. Kunden loben vor allem die regelmäßigen Informationen, Lieferschnelligkeit (in stabiler Verpackung!) und das gute und vielfältige Angebot. Kein Wunder, denn neben Spiele- und Anwender-Software für alle gängigen Computersysteme (u.a. jetzt auch für das CDTV) bietet KORONA-SOFT auch Module für Sega- und Nintendo-Konsolen. Software für den Gameboy und das neue Game Gear ist ebenfalls reichlich im Programm vertreten. Wie Pläßmann behauptet, kann jeder In-

teressent kostenlos den neuen Softwarekatalog anfordern. Der Katalog erscheint zweimal jährlich mit dem gesamten Titelangebot, das über 2.000 Artikel umfaßt. Zwischen durch gibt's aktuelle Informationen und Tips durch entsprechende Rundschreiben. Neben der umfassenden Beratung am Telefon und im Ladengeschäft schätzen KORONA-SOFT-Kunden vor allem auch den kulantesten Reklamationservice. Unser Tip: Beim nächstenmal KORONA-SOFT ausprobieren! ♦

Tel: 05241 / 18 28
Fax 05241 / 130 43
Btx * Korona #
Carl-Bertelsmann-Str. 53
4830 Gütersloh

**ECS hat
megastarke
Ladengeschäfte!!!**

8000 München 60 Rosenheimer Str. 92a Tel.: 089-4 48 93 89
Fax: 089-48 97 57
7000 Stuttgart König-Karl-Str. 65/Nähe Wilhelmpl. Tel.: 07 11-55 66 01
2800 Bremen 1 Birkenstr. 44/Nähe Hollmannpl. Tel.: 04 21-30 23 45
6000 Frankfurt 1 Tongesgasse 4

Megastark in AMIGA-Software

Battle Ark	75,00	Kathedrale	89,00
Crash for Corpses	65,00	Rise of the Dragon	79,00
Double Double Boy	69,00	Robin Hood	65,00
Fate	75,00	Rodland	59,00
Flames of Freedom	79,00	Silent Service 2	79,00
Flight of Intruder	89,00	Starflight 2	59,00
Formula 1	59,00	Holiday Maker (CDTV)	75,00

Wir führen auch MS-DOS, MEGA DRIVE, GAME BOY,
GAME GEAR, PC ENGINE und SUPER FAMICOM.



...ist
megastark!

**Altersbegrenzung
für Raubkopien?**

Ich mache es kurz: Wie wär's in der Mailbox mal mit 'ner zünftigen Diskussion über Raubkopien? Ich meine, auf Fakten beruhend, möglichst mit eigenen Ideen gespickt, und bei der auch sowas wie 'ne Lösung herauskommt? Nicht wieder so in der Richtung „Ich armer Junge kriege ja nur 30 Mark Taschengeld, wie soll ich mir da Originale kaufen“ – ist ja alles richtig, aber dieses Argument zieht nicht mehr, kennt jeder, interessiert keinen mehr. Vorschläge zur Lösung wären nett, hier kommt meiner: Raubkopien sollten erst ab einem bestimmten Alter verboten werden, z.B. ab 18. Das Taschengeld ist dann in annehmbarer Höhe, und einige arbeiten ja auch schon und verdienen genug.

Noch schnell was anderes: Könnte ich rein theoretisch in drei Jahren bei Euch einen Job haben? Welche Schulbildung, welchen Abschluß und welche anderen Voraussetzungen muß man haben, um bei Euch arbeiten zu dürfen?

will Prof. Dr. BB Doc wissen

Ach, die „zünftige Diskussion“ läuft doch schon seit Anbeginn der Mailbox! Nichts gegen Deinen Vorschlag, aber sollte man dann nicht auch Stehlen ab einer bestimmten Einkommensgrenze legalisieren? Wer weniger als 1000 Mark im Monat verdient, darf klauen? Oder, wie wäre es damit: Wer nachweislich seit mindestens fünf Jahren keine Freundin mehr gehabt hat, darf straffrei vergewaltigen? Du siehst also, Unrecht bleibt immer Unrecht, das ist eine Frage der Moral. Und wenn man beispielsweise die Früchte jahrelanger Programmierarbeit genießt, ohne den Programmierer dafür zu bezahlen, dann ist das normal nicht richtig – das hat doch mit dem Alter garnix zu tun!

Natürlich kannst Du theoretisch in drei Jahren einen Job bei uns haben. Welche Schulbildung, welchen Abschluß und welche Voraussetzungen wirst Du denn in drei Jahren haben? Also praktisch, nicht theoretisch...

Telefon-Demo

Wie wäre es, wenn Ihr Euch als erstes Amiga-Magazin dazu herablassen würdet, eine dauerhafte Rubrik „Demos“ einzuführen? Ist das denn wirklich so schwierig? Ihr könntet dafür z.B. die Joker-Galerie um eine Seite kürzen (das meiste ist nämlich eh nur peinlich) und im Feedback den Schleim beseitigen, mit dem manche Leser ihre Briefe geradezu einbalsamieren, damit ihr Schrieb abgedruckt wird. Das macht zusammen zwei freie Seiten, auf denen Ihr dann die neuesten Demos und Megademos vorstellen könntet. Dazu würde dann auch eine Demo-Chart gehören, wobei die ersten drei Plätze prämiert werden müßten (z.B. mit 200 Telefon-Freieinheiten), weil Euch wahrscheinlich sonst nur Idioten Demos schicken und diese dann wohl auch dementsprechend aussehen würden. Ich glaube, daß nicht nur ich sowas begrüßen würde!

Warum schreibt Euer toller Dr. Freak nicht mal, wie man es macht (Phonefreaken, Automatenbriefmarken wertsteigern, Telefonschlösser knacken, etc.)? Das, was der erzählt, ist doch nur heiße Luft! Oder weiß er gar nicht, wie es funktioniert, und bezieht seine Informationen aus den von ihm so gescholtenen Magazinen? Und auch das müßte er eigentlich wissen: Es gibt wirklich Leute, die mit Raubkopien Geld verdienen, und das sind nicht die, die Programme für 10 DM auf dem Schulhof verhöckern!!! All dies (und sicher noch viieel mehr) weiß The Deep

Also zum ersten: Was geht uns der Schleim in irgendeinem „Feedback“ an? Sorry, aber es irritiert uns immer ein bißchen, wenn jemand die Zeitschriften nicht richtig auseinanderhalten kann. Zum zweiten: Jeder (auch Du) kann seine Demos gerne an die ach so peinliche Galerie schicken – wenn sie ein peinliches, üh hübsches Foto abgeben, drucken wir selbiges gerne ab. Zum dritten: Wer gute und hübsche Sachen nur gegen kostenlose Telefoneinheiten einschicken will, darf sie gerne

behalten. Und zum letzten: Dr. Freak gibt hauptsächlich deshalb keine Gebrauchsanweisungen, weil sonst gewisse Leute nicht nur schlaue daherreden bzw. -schreiben, sondern sich womöglich tatsächlich noch strafbar machen würden. Hast Du eine Ahnung, wer damit gemeint sein könnte?

An Dr. Freak...

1. Wer bist Du??
2. Wenn ich mir ein Modem ohne Postzulassung zulege, wie könnte mich die Post da aufspüren? Würden die auch kommen, wenn ich eine Postzulassung hätte?
3. Wenn ich eine Anzeige aufgebe, die etwa lautet: Suche neue Demos (nur legal), bitte melden bei:..... - würde dann bald darauf die Polizei im Haus stehen? erkundigt sich Wolfi Dobmeier.

Das Wort hat Dr. Freak:

1. Ich bin ich. Aber wer bist eigentlich Du?
2. Modems ohne FTZ-Nummer werden von den berüchtigten Modem-Hunden (eng verwandt mit den Hasch-Hunden) aufgespürt! Im Ernst: Nicht zugelassene Geräte können unter Umständen von der Post angepöbelt werden - eine eigene Abteilung der Telecom beschäftigt sich ausschließlich damit. Falls Du aber eine Postzulassung hast, bleiben die Köter im Zwinger bzw. die Jungs im Büro.
3. Nein, schätzungsweise hat die Polizei ein, zwei wichtigere Sachen zu tun, als absolut unverfängliche Kleinanzeigen zu verfolgen. Verbrecher fangen und so...

Marktanalyse

Ich möchte hiermit meine Meinung zur Marktlage äußern: Zur Zeit erkennt man, daß mittlerweile auch in Europa der PC überhand nimmt - Voraussetzung für Spielepower ist höchstmögliche Rechenpower (mit vier- bis fünftausend Mark seid Ihr dabei!). Immer komplexere Strategiespiele wählen den Markt auf, Spitzensimulationen am laufenden Band, atemberaubende Adventures werden in hoher

Qualität am Fließband produziert, alles überschlägt sich, ein Game schlägt das andere! Die Spiele werden nicht etwa billiger, sondern teurer! Noch läuft das! PC-Looser scheuen keine Investitionen für die Spieleknüller, meist bleichen die Eltern. Der Amiga wurde schnell vom Thron gestürzt. C 64-Besitzer steigen zwar noch im letzten Moment auf Amiga um, was aber nicht all diejenigen aufwiegt, die dieses Jahr auf PC umsteigen. Da darf die Industrie auf immense Einnahmen mit Originalen hoffen, aber wie lange? Spätestens in wenigen Monaten wird alles wieder beim Alten sein - nur halt diesmal verlagert auf den PC. Also Raubkopien, Modem-Trading, Swapping, etc. etc., Sobald dann Spiele nur noch auf CD erscheinen, sackt der ganze Markt zusammen, und das böse Erwachen kommt!

Apropos CD: Mit dem CDTV hat sich Commodore wahrlich nicht mit Ruhm bekleckert. Das wäre schon vor langer Zeit realisierbar gewesen. Nicht eine Verbesserung, nichts, gar nichts!! Wer verkauft schon seinen Amiga mit Tastatur, um sich für den doppelten Preis genau dasselbe ohne Tastatur, ohne Laufwerk, ohne die Möglichkeit, zu speichern, aber dafür mit einer Erweiterung, die er vorher wahrscheinlich eh auch schon hatte, zu kaufen? Die Spiele sind teuer, und auf einer normalen Disk (oder Harddisk) genauso realisierbar, denn das gigantische Speichermedium wird ohnehin niemals ausgereizt. Also hier meine Nachricht an Commodore: Pfui, schämt Euch! Was hättet Ihr durch einige kleine Verbesserungen alles erreichen können?! Wir User hätten es Euch tausendfach zurückbezahlt...

schreibt uns der geheimnisvolle E.T

Vorwärts und rückwärts haben wir diesen Brief schon gelesen, und das zigmall! Trotzdem, so richtig schlaue werden wir daraus nicht. Also gut, es gibt immer mehr PCs - aber es gibt ja auch immer mehr Amigas. Sicher, die Spiele werden immer komplexer - was ist dagegen einzu-



AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

DM Preis	DM Preis
Battle Isle (dt.) 59,95	Manchester United Europe (dt.) 59,95
Bundesliga Manager (dt.) 52,95	Mega lo Mania (dt.) 66,95
Bundesliga Manager Professional (dt.) 69,95	Midwinter 2 - (dt.) 79,95
Cadaver (dt.) 66,95	PGA Tour Golf (dt.) 59,95
Cadaver 2 - The Payoff (dt.) 39,95	Pirates (dt.) 59,95
Centurion - Defender of Rome (dt.) 59,95	Player Manager (dt.) 49,95
Champions of Krynn (dt.) 66,95	Pool of Radiance (dt.) 64,95
Cruise for a Corpse 54,95	Power Monger (dt.) 69,95
Curse of the Azure Bonds (dt.) 72,95	Power Up (dt.) 72,95
Death Knights of Krynn 74,95	R-Type 2 (dt.) 59,95
Deuteros (dt.) 59,95	Railroad Tycoon (dt.) 74,95
Eh (dt.) 59,95	Rainbow Collection (dt.) 49,95
Eye of the Beholder (dt.) 74,95	Return of Medusa (dt.) 66,95
F-15 Strike Eagle II (dt.) 79,95	Rise of the Dragon (dt.) 79,95
F-19 Stealth Fighter (dt.) 74,95	Rolling Ronny (dt.) 59,95
Fate - Gates of Dawn (dt.) 74,95	Secret of Monkey Island (dt.) 69,95
Flight of the Intruder (dt.) 54,95	Secret of the Silver Blades 66,95
Gods (dt.) 59,95	Silent Service 2 (dt.) 79,95
Great Courts 2 (dt.) 66,95	Sim City & Populous (dt.) 74,95
Hunter (dt.) 74,95	Simpsons (dt.) 59,95
Joystick-Adapter für 4 Spieler 24,95	Spirit of Adventure (dt.) 66,95
Kick Off 2 (dt.) 54,95	Starflight 2 (dt.) 59,95
Kick Off 2 - Final Whistle (dt.) 32,95	Terminator 2 (dt.) 59,95
Kick Off 2 - Return to Europe 19,95	Test Drive 2 Collection (dt.) 74,95
Kick Off 2 - Winning Tactics (dt.) 19,95	Their finest hour (dt.) 69,95
Last Ninja 3 (dt.) 66,95	Their finest hour Mission Disk 32,95
Lemmings (dt.) 59,95	Thunderhawk AH-73M (dt.) 72,95
Logical (dt.) 54,95	Toki (dt.) 59,95
Lotus Esprit Turbo Challenge 2 (dt.) 59,95	Turrican 2 (dt.) 59,95
M1 Tank Platoon (dt.) 74,95	Utopia (dt.) 69,95
Magic Pockets (dt.) 59,95	Winzer (dt.) 66,95
1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar - Uhr) 79,00	
2. Laufwerk 3,5" für Amiga 169,00	
Das Lucasfilm-Buch (dt.) 29,00	

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert. Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt

Tel. (02871) 18 30 88, 18 06 37 • Fax-Nr. 86 31

wenden? Freilich, Amiga-Besitzer werden ihre „Freundin“ nicht gleich gegen ein CDTV eintauschen – aber wozu auch? Der einzige Punkt, in dem wir (leider) voll und ganz zustimmen müssen, ist, daß vermutlich so schnell keine CD-Games kommen werden, die das Medium wirklich ausreizen. Aber das wäre auch nicht anders, wenn Commodore „einige kleine Verbesserungen“ angebracht hätte. Und mit dem zusammensackenden Markt oder der tausendfachen Rückzahlung können wir nun beim besten Willen nix anfangen...

Imageprobleme

Hier kommt mein Senf zur letzten Ausgabe: Das Cover war wie immer Spitze, auch Dr. Freak, die Comics und der Disk-Mag-Test waren einsame Klasse! Schade nur, daß der versprochene Test zu Magic Pockets nicht erschienen ist, aber ich verstehe schon, daß Ihr da nichts dafür könnt. Jetzt aber ernste Kritik:

Warum erscheint Ihr als DIE Spielezeitschrift für den Amiga nicht in Köln – auf DER Messe für den Amiga? Falls Eure Konkurrenz nämlich da ist, Ihr aber nicht, dann wäre das Eurem Image nicht gerade zuträglich, oder? Außerdem wäre ich hochofreg gewesen, einmal die Leute zu treffen, die zu 90 Prozent meine Kaufentscheidungen beeinflussen! Wäre toll, wenn Ihr das mir und ein paar anderen Eternal-Joker-Fans mal erklären könntet...

Nun noch zu ein paar Fragen, die mich brennend interessieren:

1. Was wißt Ihr über Nach-

folger von Turrican II und Gods?

2. Wann testet Ihr Magic Pockets, Apidya und Ninjas in Space (falls das jemals erscheint)?

3. Wie wäre es mit einem kompletten Joker-Index auf zwei Seiten?

4. Wird es eine Preiserhöhung (für die zusätzlichen Seiten) geben?

5. Kann ich das Sonderheft „Rollenspiele“ nicht jetzt schon bei Euch bestellen? möchte Ronny Bläß aus Wernigerode wissen.

Image hin, Konkurrenz her – Zeit ist für uns Mangelware, und wir standen dieses Jahr ganz einfach vor der Frage, ob wir lieber das Sonderheft „Rollenspiele“ machen, oder auf der Amiga 91 ausstellen wollen. Wir haben uns für das Sonderheft entschieden, was ja hoffentlich letzten Endes auch in Deinem Sinne ist. Aber keine Sorge, die Messe findet schließlich jedes Jahr statt, da werden wir doch irgendwann mal zusammenkommen – „Eternal-Joker-Fans“ wie Dich lernen wir nämlich besonders gerne persönlich kennen! Jetzt aber zu Deinen brennenden Fragen:

1. „Turrican III“ ist, wie schon gesagt, vorläufig für den Amiga nicht geplant, und „Gods II“ ist bei den Bitmap Brothers zur Zeit leider kein Thema.

2. „Magic Pockets“ haben wir auf Seite 30 getestet, „Apidya“ folgt im nächsten Heft und „Ninjas in Space“, sobald es fertig ist. Kann sich ja nur noch um Jahre handeln...

3. Daß wir den Joker-Index auf einen Jahresrückblick beschränken, hat einen simplen Grund – irgendwann würde er sonst nämlich das halbe

Heft füllen! Aber dafür sind ja jetzt endlich die Wertungen dabei.

4. Jetzt nicht mehr.

5. Nein, aber es ist ja schon fast am Kiosk. Wie gut, daß wir nicht auf die Messe fahren, gell?

S.g. Herr Prof. Dr. Flammentod

Ich möchte mir hiermit erlauben, einige Anmerkungen und Feststellungen zu Deinem Brief aus dem letzten Heft zu machen.

1. Das Grundprinzip Deines Briefes habe ich das erste Mal im fünften Schuljahr gehört bzw. gelesen, was bei mir immerhin bereits dreizehn Jahre zurückliegt. Nebenbei bemerkt ist Deine Version die schlechteste, die mir je untergekommen ist.

2. Aus dem Weiterleben des Dr. Freak sind garantiert mehr soziale Vorteile zu erwarten als aus Deinem!

3. Der von Dir erwähnte Absatz 4 des Paragraphen 217 besteht ebenso wenig wie das Kontrollgesetz zur Lenkung des Menschenüberschusses in Europa.

4. Das Ersetzen des Wortes Beerdigung durch Einäschung hätte ein kleines bißchen Intelligenz bewiesen (kennst Du das Wort Intelligenz?).

5. Auf ein Gebäude 2, Stockwerk 1, Zimmer 7, Ofen 16, Klappe 8, Rost 3 des Krematoriums Seelhorster Friedhof trifft dasselbe zu wie auf das Gesetz aus Punkt 3. Es existiert nicht.

6. Explosion eines Menschen durch übermäßigen Alkoholkonsum ist so ziemlich das Blödeste, das ich jemals gehört habe.

7. Ein Sack für die Asche?? Schonmal das Wort Urne gehört?

8. Im benannten Ort gibt es keinen Prof. Dr. Flammentod.

Zum Abschluß wollte ich Dir noch raten, Dich zu verbrennen, was mir jedoch in diesem Zusammenhang zu blöd vorkam. So rate ich Dir also lieber: Kauf Dir doch einen Atari!

gezeichnet: The Master of the Shell

Sapperlot, der Mann kennt sich aus im Verbrennungsgewerbe! Kein Wort mehr – Feuerbestattungen ab sofort nur noch beim „Muschelmeister“. Ehe wir's vergessen: Brandheißer Dank für den beigelegten Zehner. Anstatt die Kohle wie geplant für Kaffee zu verplempern, hat Dr. Freak schonmal die Anzahlung auf ein wunderhübsches Ürnchen geleistet...

Her damit!

Her mit Euren Leserbriefen! Rückt raus mit Euren Fragen, überschüttet uns mit Lob (ja, jaaa!), deckt uns ein mit Eurer Kritik (nein, neeein!!) – wir lesen alles. Ja, und wenn Ihr uns RÜCKPORTO beilegt (Ausländer verwenden Internationale Antwortscheine), dann beantworten wir auch alles! Und was wir nicht beantworten, das dürft/sollt/müßt Ihr demnächst auf diesen Seiten lesen. Also zückt den Stift oder werft den Drucker an, die Adresse ist immer noch die alte:

Joker Verlag
„Mailbox“
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

AMIGA

BATTLE ISLE	79,50
STARFLIGHT 2	69,50
LAST NINJA 3	69,50
FALCON F 16-SET	89,50
BIG BUSINESS	59,50
LARRY 2 + 3 je	49,50
INFOCOM CLASSICS je	39,50
POPULOUS 2	a. Anfr.
AMIGA-BTX-SET	69,50
512 KB RAM/UHR	79,50

CDTV

CAUTIOUS CONDOR	89,50
PSYCHOKILLER	79,50
F-16 FALCON SET *	119,50
WRATH OF DEMON	79,50
HOLIDAY MAKER	79,50
FREED FISH (1-480!)	99,50
SIM CITY	89,50
GRUNDGERÄT	1499,00
anschlußfertige Tastatur	248,50
MAUS-ADAPTER	99,50

MS-DOS

F-117 NIGHTHAWK	99,50
MIGHT & MAGIC 3	89,50
WING COM. 2 SPEECH	49,50
MIDWINTER 2	89,50
Longbow *	99,50
MIG 29 SUPER FULCRUM	99,50
WING COMMANDER 2	89,50
ADLIB SOUNDKARTE	249,50
SOUNDBLASTER	389,50
THUNDERBOARD	289,50

RICHARTZ

SOFTWARE-SERVICE

Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
BTX: * RICHARTZ #
FAX: 02153-89329
Bestellannahme: 10-19 Uhr

Tel. 02153-3736

Ständig Neuheiten auf Lager! Versand per Nachnahme (+ 8,-)! Dies ist nur eine Auswahl! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

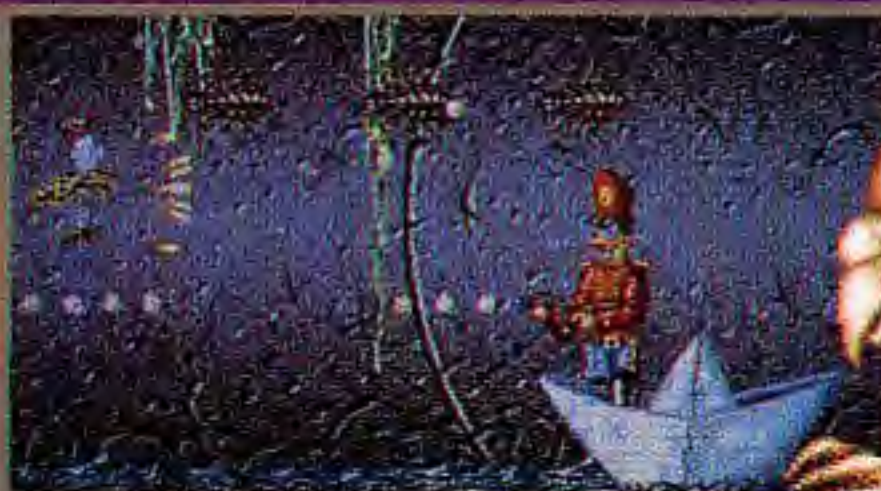
Zwei Jahre Amiga Joker, das gibt's nur einmal im Leben. Deshalb wollen wir Euch heute ein einmaliges Präsent machen: Alle 10 Ausgaben eines Jahres frei Haus und mit etwas Glück noch ehe sie am Kiosk sind - für lächerliche 63,- DM (Ausland: 75,- DM) anstatt der üblichen 70 Mäuse! Das ist zwar schon ein ganzes Heft umsonst, aber noch längst nicht alles...

KRAIL DIR DEIN ABO MIT GEBURTSTAGS PRÄMIE!



Unser Geschenk an alle Neuabonnenten: Eine Ausgabe umsonst PLUS ein megaexklusiver, voll spielbarer Drei-Level-Mix des Actionhammers „Apidya“!!!

Wer jetzt abonniert, bekommt nämlich zusätzlich, gratis und völlig kostenlos eine randvolle Disk mit dem ganz speziellen Joker-Mix aus drei Levels des brandneuen Action-Wahnsinns „Apidya“. Was Frank Matzke, Peter Thierolf und Chris Hülsbeck hier unter den Fittichen von Blue Byte zusammengebastelt haben, ist schlicht und ergreifend ein Ballergame der Superlative - mörderische Grafik, irrwitziger Sound und volle Spielbarkeit garantiert!



KOSTENLOS: DER EXKLUSIVE DREI-LEVEL-MIX VON APIDYA !!!

Solltet Ihr bereits ein Abo haben, dann ist das auch kein Problem. Werbt einfach einen neuen Abonnenten, dann bekommt er seine Hefte zum Sonderpreis plus Mix und Ihr sogar ein komplettes Game (ein „richtiges“, nicht PD!). Einzige Bedingung: Ihr müßt halt schon ein Abo haben, und der neue Abonnent sollte Euren Namen und Adresse auf seiner Bestellung vermerken. Na, denn: Happy Birthday!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: ____ / ____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorkasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch:

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr.: 444 714-806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlungen oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

(AJ)

Bitte einsenden an:

JOKER-VERLAG Abo-Verwaltung (AJ) Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar bei München

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt; kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut es natürlich auch.

TREX WARRIOR

22nd CENTURY GLADIATOR

Wenn es um schnelle 3D-Action in Vektorgrafik geht, waren bislang die Werke von Paul Woakes das Maß aller Dinge. Dank Thalion können seine Klassiker „Backlash“ und „Encounter“ nun aber beruhigt in Rente gehen – für Nachschub ist bestens gesorgt!



Glaubt man den Story-Poeten der Gütersloher Softwareschmiede, kommen im 22. Jahrhundert die guten alten Gladiatorenkämpfe wieder groß in Mode – in einer etwas zeitgemäßen Variante, versteht sich. Auf fünf Planeten verteilt, findet der sensationslüsterne Zuschauer Kampfarenen, wo laserbewährte Helden ihr Leben gegen 30 verschiedene Droiden riskieren. Und genau so ein Held bist natürlich du... Auf jedem dieser Gestirne haben die mechanischen Gegner andere Kampftaktiken: Mal rücken einem schwebende Scimmer nicht vom Pelz, dann springen bunte Ungetüme wie wild in der Gegend herum oder verabschieden sich nach dem Exitus mit einem Hagel kleiner Zielsuchraketen. Nach und nach werden die Kontrahenten immer bösartiger, in höheren Spielstufen braucht man schon viel Geschick, Reaktionsvermögen und eine gesunde Portion Überlegung, um sie in Galakto-Schrott zu verwandeln. Man hat nur ein einziges Leben, und das will verteidigt sein, auch wenn der Schutzschild ein paar Treffer wegsteckt und sich der Energievorrat mit Powerups auffrischen läßt. Die Zusatzenergie muß man in den verwinkelten Arenen nämlich erstmal finden – zwar sind auf einem Radarscanner alle wichtigen

Objekte als Farbkleckse zu sehen, aber die Gefechte werden in einem solchen Höllentempo abgewickelt, daß kaum Zeit bleibt, einen Blick darauf zu werfen! Tröstlich immerhin, daß jeder atomisierte Bleicheimer Kohle bringt, für die im Shop Zusatzausstattung wie bessere Beschleunigung und schlagkräftigere Waffen erhältlich ist. Ohne Extras sind die Überlebenschancen gegen den dicken Obermotz am Ende jeder Welt nämlich denkbar gering.

Spielerisch ist T Rex Warrior deutlich abwechslungsreicher als beispielsweise „Backlash“, die Schokoladenseite des Games ist aber eindeutig die rasend schnelle, toll animierte und verflixt



Der Amiga Joker meint:
Trex Warrior ist ein Muß für alle
Fans rasanter Vektor-Action!

bunte Vektorgrafik. Wer schonmal einem Scimmer hinterhergejagt ist, der dann plötzlich den Rückwärtsgang einlegt und mit einer furiosen 180° Wende den Spieß umdreht, kommt von dieser Form des Kampfsports so schnell nicht mehr los! Zudem unterstützen ausgefuchste Soundeffekte das



Geschehen: Je nach Entfernung des Gegners schwillt die Tonhöhe und Lautstärke der Geräusche an oder ab, dank Stereo läßt sich auch prima orten, ob der Kerl von rechts oder links herandüst. Leider war in unserem Testmuster der Titelsoundtrack noch nicht eingebaut, weshalb wir fairerweise auf die Soundwertung komplett verzichten.



Aber auch so ist das Fazit kein Problem: Das Gameplay ist nervenzerfetzend, die Grafik schön und schnell, die Maussteuerung funktioniert ohne Fehl und Tadel – T rex Warrior hat's in sich! (rl)



Trex Warrior

Grafik:	79%
Handhabung:	74%
Spielidee:	67%
Dauerspaß:	80%
Preis/Leistung:	79%
Red. Urteil:	78%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Thalion	
Genre: Action	

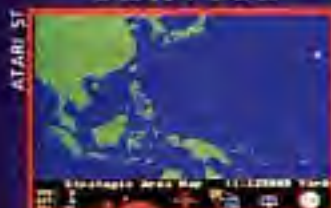
Spezialität: Deutsche Anleitung, Pause-Modus, Zwischensequenzen, Spielstand kann gespeichert werden.

AMIGO!

Infos, Tests, Kurse und Programme -
auf **2** Disketten.

Werden Sie Herr über Luft und Meer!

SILENT SERVICE



U-Boot
Simulation.
"Vielzijdige
Operations-
mogelijkheden".
"Logik und eine
stimmungsvolle
Atmosphäre werden die Amateure begeistern".

Tilt SILENT SERVICE © Maxis

CARRIER COMMAND



"Eine Strategie- und Action-Simulation der Spitzenklasse".
Amiga Joker.

CARRIER COMMAND © Electronic Software. Amiga and the Amiga logo are trademarks of Electronic Software. Programmed by Electronic Software.

GUNSHIP



Hubschrauber-Simulation.
"Eine der besten Simulationen überhaupt".
ASM.

CLONED © Maxis

F-15 STRIKE EAGLE



"Wer Simulationen mit einer Extrapolation Action mag, darf hier praktisch blind zuschlagen".
Amiga Joker.

F-15 Strike Eagle © Maxis

P47



Stürzen Sie sich ins Abenteuer, an Bord eines Flugzeuges, das der Stolz der ganzen US Air Force ist, und bestehen Sie actionreiche Missionen.

P47 © Electronic Software. Also known as P47 © 1988 John

ST/AG/PC
und Kompatibel.
C64
Auf AG wird F-15 durch
eine Überraschung ersetzt.



HANDBUCH
IN
DEUTSCH

UBI SOFT
Entertainment Software

HOTLINE 02101/63757
Dienstag und Donnerstag zwischen 15 und 18 Uhr
Wiederholungen: Samstag und Sonntag
Schreibzeit: 02101/63757 (02101/63757)

Screen shots on different formats may vary.
Amiga ST is a trademark of Amiga Corporation. Amiga is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 1000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 500 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 2000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 3000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 4000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 5000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 6000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 7000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 8000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 9000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 10000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 11000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 12000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 13000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 14000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 15000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 16000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 17000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 18000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 19000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 20000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 21000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 22000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 23000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 24000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 25000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 26000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 27000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 28000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 29000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 30000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 31000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 32000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 33000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 34000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 35000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 36000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 37000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 38000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 39000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 40000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 41000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 42000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 43000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 44000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 45000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 46000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 47000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 48000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 49000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 50000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 51000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 52000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 53000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 54000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 55000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 56000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 57000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 58000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 59000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 60000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 61000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 62000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 63000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 64000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 65000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 66000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 67000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 68000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 69000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 70000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 71000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 72000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 73000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 74000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 75000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 76000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 77000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 78000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 79000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 80000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 81000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 82000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 83000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 84000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 85000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 86000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 87000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 88000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 89000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 90000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 91000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 92000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 93000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 94000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 95000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 96000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 97000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 98000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 99000 is a trademark of Amiga Corporation. Amiga 100000 is a trademark of Amiga Corporation.

UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Taschenmagie...

MAGIC POCKETS



Wenn die Bitmap Brothers eines ihrer Taschenspielerkunststücke vorführen, hat das jeweilige Genre meist einen neuen Höhepunkt – diesmal leider nicht. Diesmal haben sie einfach nur ein ausgezeichnetes Plattformspiel aus der Tasche gezaubert. Enttäuscht?

**Der Amiga Joker meint:
Magic Pockets gehört in jede
Zocker-Tasche!**

Enttäuscht ist auf jeden Fall der kleine „Bitmap Kid“, als er feststellt, daß ihm die bösen Leute aus dem Pocketland sein ganzes Lieblingsspielzeug geklaut haben. Aber Enttäuschung ist schlecht. Suchen ist besser... Die Wiederbeschaffungsaktion be-

wunder! Außerdem sehen die Geschosse von Level zu Level anders aus, im ersten wie Himbeeren, im letzten wie Schnee, und dazwischen geht's nicht weniger verrückt zu.

Der magische Pocket-Kosmos hat aber noch etliche Überraschungen mehr zu bieten: Urplötzlich steht man etwa vor einem Gorilla, der einen zum Boxkampf herausfordert – die Bitmaps finden die übliche Level-Endgegner-Einteilung halt einfach etwas fade! Überhaupt ist das Personal hier nicht

zu verachten. Piranhas, laufende Eier, Killer-Hasen und Schneemänner rennen rum, sogar der Yeti hat einen Gastauftritt (fehlen eigentlich nur Reinhold Messner und der Alpen-Adam...). Außerdem stößt man gelegentlich auf Fernseher, die einen Übersichtsplan des jeweiligen Abschnitts zeigen, Kaugummiautomaten, die Blasen spendieren, mit denen man fliegen kann, oder praktische „Levelwarps“. Ja, ist schon eine ganze Menge drin und dran an Magic Pockets.

Leider zählen dazu auch ein paar technische Detailmängel: Die Grafik ist zwar super gezeichnet und toll animiert, erinnert jedoch etwas zu deutlich an vorangegangene Produktionen der Bitmap-Bruderschaft, ruckelt tüchtig und wird von fetten NTSC-Streifen eingerahmt. Dann ist die Steuerung manchmal etwas kompliziert, vor allem bei den extraweiten Sprüngen stirbt sich's recht leicht. Das frustriert, besonders weil Magic Pockets auch so schon schwer genug ist. Der Sound kommt dafür wieder astrein, sowohl effekt- als auch musiktechnisch (Betty Boo-Remix). Wie schon gesagt: Kein Meilenstein, aber allemal ein wirklich tolles Plattformspiel! (nim)



Na, schon die Hosen voll??

ginnt in einer Höhlenwelt, geht dann im Dschungel weiter, anschließend wird's recht feucht, sogar richtiggehend naß, und zum Schluß ruft noch der (Pocket-) Berg. Die vier Welten bestehen aus vielen, vielen Bonus-, Unter-, Geheim- und Sonstnochwas-Leveln. Alle müssen sie durchforscht werden, und alle enthalten sie neben dem gemopsten Spielzeug noch Milliarden andere Gegenstände. Da wären einmal die „normalen“, die einfach bloß Punkte bringen, wenn man sie einsammelt, andere erhöhen den Energiehaushalt. Dann gibt's noch Fahrräder zum schnelleren Vorankommen, einen „Xenon“-Helm, Boxhandschuhe, Eishockeymasken, 'nen Taucherhelm usw. Dazu hat man jederzeit einen Superschuß à la „R-Type“, der ausgesprochen vielseitig verwendbar ist: entweder verwandelt er Gegner in Extras (so ähnlich wie in „Rainbow Islands“) oder den Helden in ein wahres Sprung-



Ganz schön affig...



Was sich liebt, das neckt sich...



Magic Pockets

Grafik:	78%
Sound:	80%
Handhabung:	69%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	80%
Für Experten	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Renegade	
Genre: Action	

Spezialität: Es gibt Continues, aber weder Level-Codes noch eine Highscore-liste.

AMIGO!

DAS BESONDERE DISK-MAGAZIN

Wenn Sie in den Magazinen des Joker Verlags inserieren, wird das der Konkurrenz gar nicht gefallen!

Verständlich, die würde es natürlich lieber sehen, wenn Sie Ihr Leben lang nicht auf diese Form der Werbung gekommen wären - EFFIZIENT und dabei unglaublich PREISGÜNSTIG!

Anzeigen in unseren Magazinen „Amiga Joker“, „PC Joker“ und den systemübergreifenden Sonderheften sind deshalb so wirkungsvoll, weil diese Publikationen für ihre Leser förmlich maßgeschneidert werden! Und vielleicht auch, weil sich Monat für Monat mehr Leser für unsere Magazine entscheiden (merke: Maßanzüge sitzen einfach besser...). Ja, und natürlich auch ein bißchen deshalb, weil wir allen Kunden unser Know How in Sachen Gestaltung, Satz und Druckvorbereitung gerne zum Selbstkostenpreis zur Verfügung stellen.

Tja, Inserate in einem Joker Magazin sind halt eine rundum vernünftige Sache. Einzig und allein Ihre Konkurrenz, die wird nicht begeistert sein! Aber, falls Sie damit leben können...

Rufen Sie uns doch einfach mal an:

089 / 46 05 822 (Herr Preßler) oder 04221 / 88 578 (Herr Borgmeier)

Wir schicken Ihnen die Media-Unterlagen aber auch gerne zu, wenden Sie sich bitte an folgende Adresse :

Joker Verlag Anzeigenabteilung Untere Parkstraße 67 D-8013 Haar bei München

THE OATH

Der Amiga Joker meint:
The Oath – ein gefundenes Fressen für jedes Ballerteam!

Guido Henkel kennt man als Programmierer vieler Adventures und Rollenspiele von „Hellowoon“ bis „Spirit of Adventure“; Sascha Jungnickel „nur“ als Künstler aus der Joker Galerie. Jetzt haben sich die beiden zusammengetan und ein richtig zünftiges Ballerspiel auf die Beine gestellt!

Eine Abenteuer-Legende auf Action-Abwegen und ein Joker-Galerist als Grafiker – kann das gutgehen? Sogar ziemlich gut! Hört Euch nur mal die herzerreißende Vorgeschichte an: Eine Pilotin möchte in eine Weltraumsöldnertruppe aufgenommen werden, aber die Space-Chauvis lassen sie

nicht. Erstmal soll die Ärmste sechs umfangreiche und bislang unerforschte Gebiete durchfliegen; falls sie aus den Wasser-, Eis- und Technolandschaften heil zurückkommt, kann man über einen Beitritt reden...

Was uns die Hintergrundstory verschweigt: Es können auch zwei Fräuleins gleichzeitig ihren Mut beweisen, und so macht die

Sache sogar am meisten Spaß! Ansonsten stimmt alles, die sechs Level sind enorm groß und proppenvoll mit Gegnern wie Mega-Moränen und Riesenspinnen. Da trifft es sich natürlich gut, daß Waffen und Extras reichlich vorhanden sind – Powerups, Speedups, Zusatzleben, Rückwärtsschuß, Superschuß à la „R-Type“ und noch viel mehr! Freilich ist so eine Horizontal-Ballerei nicht gerade umwerfend originell, aber hier stimmen Technik und Spielbarkeit: Die hübschen

Hintergründe scrollen parallax in 32 Farben, auch bei noch so vielen Sprites gibt's kein Geruckel, die Steuerung klappt astrein, und für die einzelnen Musikstücke ist sogar ein eigenes Soundmenü vorhanden. Ein dreifach Hoch auf das neue Team! (C. Borgmeier)



The Oath

Grafik:	79%
Sound:	68%
Handhabung:	80%
Spielidee:	29%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	74%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Attic	
Genre: Action	

Spezialität: Auch das noch: Highscores werden gesaved.



CHAMPION DRIVER

Erst im letzten Heft hatten wir „F1 G.P. Circuits“ in der Mangel – jetzt wollen uns die Mannen von Idea Soft fast genau dasselbe Rennspiel nochmal andrehen!

Aber gottlob eben nur fast: Zwar sind die Ähnlichkeiten auch mit zugekniffenen Augen kaum zu übersehen, jedoch wurden allerlei Macken des „Vorgängers“ ausgemerzt. Mit fünf unterschiedlichen Vehikeln vom Go-Kart bis zum Formel 1 Boliden ist die Fahrzeugauswahl nun wesentlich überzeugender, auch sind 50 Rennstrecken halt deutlich mehr als deren neun. Fünf davon sind reine Übungskurse (für jeden Fahrzeugtyp einer), fortgeschrittene Piloten dürfen dank einer Save-Option jederzeit wieder da einsteigen, wo sie zuletzt ausgestiegen sind.

Zu sehen sind die Rennen nach wie vor aus der Vogelperspektive, mal wird bei glühender Hitze, mal bei klirrender Kälte gerast. Nur wer in jedem Wettbewerb (drei bzw. vier Runden inklusive Boxenstop zum Auftanken) zumindest vier der sieben hartnäckigen Computergegner abhängt, nimmt am nächsten Lauf wieder

teil. Seine Siegprämie darf man dann im Supermarkt für Tuning-Ausrüstung verprassen – griffigere Reifen, mehr Pferdestärken oder zusätzliche Nitro-Power haben ja noch nie geschadet. Über die technische Ausführung kann man jetzt nicht mehr meckern: Der Sound (Titelmusik und Motorengeräusch) ist ohnehin Nebensache, und die bunten aber etwas mickrig gestalteten Landschaften scrollen ebenso flott wie multidirektional vorbei. Die ausge-

zeichnete Steuerung erinnert an die von „Super Cars“, genau wie eigentlich das ganze Spiel. Idea Soft hat die schwache Vorlage somit zu einem soliden Rennspiel aufgemöbelt, aber wo bitte bleiben neue und eigene Ideas? (rl)



Champion Driver

Grafik:	59%
Sound:	54%
Handhabung:	72%
Spielidee:	26%
Dauerspaß:	65%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	60%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 85,- DM	
Hersteller: Idea	
Genre: Sport	

Spezialität: Pause- und Escapefunktion, Bestzeiten werden leider nicht gesaved; voller PAL-Screen.



Public-Domain / Share-Ware

- 1 **Haushaltsbuch** - Ein Programm zur Verwaltung Ihrer privaten Finanzen
- 2 **MCad 2D** - CAD Programm
- 3 **Utility-Disk** - Viele kleine Hilfsprogramme
- 4 **Videodatei** - Komfortable Videoverwaltung
- 5 **DFÜ-Disk** - Diverse DFÜ-Programme
- 6 **Kampf um Erlador** - Ein schönes Fantasy-Spiel
- 7 **GiroMan** - Eine nützliche Girokonto Verwaltung
- 8 **Risiko** - Das bekannte Brettspiel
- 9 **Diskey** - Leistungsstarker Diskettenmonitor
- 10 **Amiga-Print** - Sehr gutes Malprogramm
- 11 **Pac-Man** - Lustiges Spiel
- 12 **Label-Print** - Deutsches Etiketten-Druckprogramm
- 13 **Quizmaster** - Deutsches Quiz-Spiel
- 14 **Business-Print** - Erstellt statistische Präsentationsgrafiken
- 15 **Buchhaltung** - Deutsches Buchhaltungsprogramm
- 16 **Warner** - Verrücktes Spiel mit dem Comichelden
- 17 **Microbase** - Karteikasten-Datenverwaltung
- 18 **Billard** - Dreiband, carambolage & Pool
- 19 **PrintStudio** - MINI-DTP-Programm
- 20 **Biorhythmus** - Mit Grafik!
- 21 **Aktienverwaltung** - für Börsensteiger
- 22 **Fix-Disk** - Kann defekte Disketten reparieren
- 23 **Blizzard** - Tolles Ballerspiel
- 24 **Return to Earth** - Spannendes Weltraumstrategiespiel
- 25 **DSort III** - Deutsche Diskettenverwaltung
- 26 **AntiVirus II** - Hilft im Kampf gegen Viren
- 27 **Quickmenü** - Erstellt eigene Menüs
- 28 **Atlantis** - Fantasy-Strategie-Spiel 1 MB
- 29 **Power-Packer 2.0b** - Datenkomprimierungsprogramm
- 30 **Bibel-Quiz** - Quiz zu religiösen Themen
- 31 **Roll On** - Deutsches Strategiespiel
- 32 **Boulder-Crash V1.3** - Lustige Variante d. G 64 Klassikers
- 33 **Tumbler Street** - Glücksspiel bekannt durch Salvatore von RTL Plus. 1 MB
- 34 **Skräbel** - Ein schönes Buchstaben- & Wörterspiel
- 35 **Festplattenbackup** - Mit deutscher Anleitung
- 36 **64er** - Emulator
- 37 **Lucky-Loser** - Geldspielautomat
- 38 **Perfect** - English-deutscher Vokabeltrainer
- 39 **Schach** - Spielstarkes Schachprogramm
- 40 **Assembler** - Ein guter Assembler mit deutscher Anleitung
- 41 **BoolMaster** - Erstellt einfache Boolmirc's
- 42 **Kalorienwache** - deutsches Kalorienberechnungsprogramm
- 43 **Charaktertest** - deutsche Charakteranalyse
- 44 **Mathematik** - 6 verschiedene Programme
- 45 **Der Lehrsatz des Pythagoras**
- 46 **Chemie Moleküldarstellungsprogramm**
- 47 **M.E.D.** - soundtrackerähnliches Musikprogramm
- 48 **Trackdisplay** - Super-Utility auf Software-Basis
- 49 **Passwortschutz** - schützt Ihre Festplatte v. unbefugtem Zugriff
- 50 **DiskOpti** - optimiert und beschleunigt Ihre Diskette
- 51 **Amidat** - deutsche Dateiverwaltung
- 52 **PD-COPY V3** - leistungsstarkes Kopierprogramm
- 53 **Eishockey-Manager-Simulator** - Managerspiel in Deutsch
- 54 **Skat** - starkes PD-Skatprogramm
- 55 **Down Hill** - Ski-Simulation
- 56 **Kryptor** - verschlüsselt Dateien
- 57 **POST** - guter Postscript-Interpreter mit verschiedenen Zeichensätzen
- 58 **Printer-Disk** - 9 verschiedene Utilities für Nadeldrucker
- 59 **Öko** - ökologischer Küchen & Einkaufsplaner
- 60 **Jahresbilanz** - für kleinere Unternehmen mit grafischer Auswertung
- 61 **GEO** - geographisches Lernprogramm, mit zahlreichen Daten über die verschiedenen

Länder der Erde

- 61 **Resetfeste RamDisk** - für Kickstart 1.2 & 1.3
- 62 **DATAMADE** - komfortable Adressverwaltung
- 63 **Road-Route** - gibt Entfernungen zwischen den Städten der B.R.G. an
- 64 **SYS** - jagen Sie gefährliche Viren durch ca. 50 Levels
- 65 **Missile Command** - superschnelles Action-Game
- 66 **Deluxe-Hamburger** - ein Ketchup-Ballerspiel
- 67 **Zauberwürfel** - animierte Amiga-Version des bekannten Würfels
- 68 **CHINA CHALLENGE** - asiatisches Denkspiel ähnl. Shanghai

1-68 erhalten Sie zum Preis
von DM 8,- pro Stück.

Pakete

- 201 5 Disketten voller Zeichensätze im IFF-Format. **DM 40,-**
- 202 5 Disk. voller Clip-Art Kleinbilder für alle gängigen DTP-Programme, z.B. PPrint DTP! **DM 40,-**
- 203 5 Disketten Erotik-Art (mit Altersnachweis anfordern!) **DM 40,-**
- 204 DBW-Render 2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung **DM 25,-**
- 205 Pascal Standard-Pascal mit deutscher Anleitung **DM 20,-**
- 206 Super-Spiele Paket auf 5 Disketten **DM 40,-**
- 207 Deluxe Paint III Grafikkurs in deutsch **DM 15,-**
- 208 Soundtracker Musik & Intros auf 5 Disketten **DM 40,-**
- 209 TEX - das bekannte Satz-Paket mit diversen Druckertreibern, deutscher Anleitung u. vielen Zeichensätzen auf 5 Disketten **DM 50,-**
- 210 5 Disketten voller Erotik-Animationen (Altersnachweis!) **DM 40,-**
- 211 PDG - ein Lattice-G-kompatibles C-Programmiersystem auf 3 Disketten **DM 24,-**
- 212 Star Trek - das Spiel zur Serie auf 3 Disketten **DM 20,-**
- 213 Clip-Art-Collection II - ein weiteres tolles Paket mit Kleingrafiken für PPrint-DTP und weitere DTP-Programme **DM 40,-**
- 214 Schulpaket - viele verschiedene Programme Vom Stundenplan, Designer bis zum Chemieprogramm. Alles was das Schulerherz begehrt! **DM 39,-**
- 215 Musikpaket - Einen Drumcomputer, ein Musikprogramm, einen Player und viele Songs beinhaltet unser tolles Musikpaket. **DM 39,-**

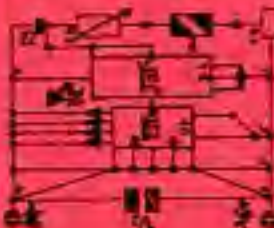
Low-Cost-Software

- 401 **Wizard of Sound 2.0** - Phantastisches Musikprogramm mit mehr als 60 Instrumenten **DM 19,90**
- 402 **Des Arithmetica** - Kurvendiskussions-Software in Deutsch **DM 19,90**
- 403 **Draw-Amiga** - Gutes Mal- & Zeichenprogramm! 1 MB! **DM 15,-**
- 404 **Tape II** - Sehr gute deutsche Plattenverwaltung **DM 19,-**
- 405 **SchreibM 2.0** - Ein Schreibmaschinentrainer 1 MB **DM 10,-**
- 406 **Planet-Killers** - Ein schnelles Ballerspiel **DM 12,-**
- 407 **Broker 2.0** - Deutsches Börsenspiel **DM 15,-**
- 408 **Xytronic II** - Intergalaktische Handelssimulation **DM 10,-**
- 409 **Bundesliga 2000** - Deutsche Bundesligaverwaltung **DM 19,-**
- 410 **E.G.O.S.** - Europäisches Strategiespiel **DM 12,-**
- 411 **BootMenü** - Erstellen Sie eigene Menüs im Bootblock **DM 19,-**
- 412 **Lotto** - Ein deutsches Lotterieverwaltungsprogramm **DM 19,-**

- 413 **AnalytiCalc** - Tabellenkalkulation m. deutscher Anleitung **DM 30,-**
- 414 **RIM-V-Datenbank** - Relationales Datenbanksystem mit deutscher Anleitung **DM 30,-**
- 415 **C-Tutorial** - C-Kurs für Einsteiger **DM 19,-**
- 416 **CLI-Help-Deluxe** - CLI-Kurs für Einsteiger **DM 19,-**

Kommerzielle Software

- 604 Turbo Print II **DM 89,-**
- 605 Turbo Print Proless **DM 169,-**
- 606 AMopoly - Monopoly **DM 39,-**
- 607 Amiga-Fahrschule **DM 49,-**
- 608 Power-Packer-Profess **DM 39,-**
- 611 Xcopy Professional **NEU DM 89,-**
- 613 Master-Virus-Killer V2.2 **DM 49,-**
- 615 Amiga-Vision **DM 199,-**
- 616 Kunter Skat tolles Skatspiel **DM 39,-**
- 617 AT Copy Das Super-Utility für Besitzer eines Sidcars, einer XT oder AT-Karte. Der Datenaustausch beider Computerwelten wird zum Kinderspiel! **DM 49,95**
- 618 Vocal-O-Matic - ein Vokabeltrainer für unregelmäßige englische und französische Vokabeln mit Grundwortschatz **DM 29,-**
- 612 **Schematic V1.0** - Mit Schematic können Sie kleinere Schaltpläne und Layouts erstellen, als IFF-Grafik abspeichern und mit allen gängigen Programmen weiterverarbeiten. 1 MB **DM 49,-**



- 614 **Black Jack** - Das bekannte 17 + 4 gibt es nun in einer neuen Amiga-Version. Ein toller Spielspaß für Freunde dieses Glücksspiels! **DM 39,-**



- 169 **PPrint DTP** - PPrint ist ein deutsches DTP-Programm für den Heimbereich! Ob Einladungen, Drucksachen, Aufkleber, Poster, ... Mit PPrint können Sie professionelle gedruckte Werke erstellen! Handbuch und 5 Disketten! **+ 1000 Grafiken! DM 99,-**

- 183 **SoundCreator** - Mit dem SoundCreator können Sie Ihr eigenes Sound-Labor eröffnen. IFF-Samples bis 256KB können beliebig verfremdet, manipuliert und moduliert werden. Erschöpfen Sie neue Sounds, Töne und Stimmen. Sie können verschiedene Töne überlagern, mixen und anschließend mit anderer Software weiterbearbeiten. Der Top-Hit für den kreativen User! **DM 69,-**

- 184 **POCObase - Datenbank** - POCObase ist der neue Superhit aus unserer Schatztruhe. Die ultimative Datenbank, die sowohl für Einsteiger als auch für Profis geeignet ist. Dank superleichter Bedienung können Sie ab sofort komplexe Büroanwendungen aber auch Adress-, Video-, CD-, Briefmarken und sonstige Verwaltungen mit POCObase durchführen. Benötigt 1MB Superpreis **DM 79,-**

Versandkosten Vorkasse **DM 4,-**
Nachnahme **DM 6,-**

AMIGA '91 Köln

1.11.-3.11.91

Halle 8 - Stand E 2

NEU

AB
SOFORT
AM
KIOSK

Public domain



Das etwas andere AMIGA Magazin

Über 100 Seiten

● Tests

● Infos

● Aktuelles

● u.v.a.m.

Super-Spar-Abo

Bitte ausschneiden und im Briefumschlag absenden an
MEDIACOMP GmbH, Lutzinger Straße 1, 8884 Höchstädt

Hiermit bestelle ich das Amiga Public Domain-Magazin für mindestens 12
Ausgaben zum Preis von DM 59,- incl. Porto!!

Lieferanschrift

☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Lieferadresse)

Straße, Nr./Postfach

PLZ/Ort (Bitte genaue Anschrift angeben!)

Dieses Abonnement verlängert sich automatisch um 6 bzw. 12 Ausgaben, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen das gesetzlich Vertretende)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Bankleitzahl

Konto-Nr./Inhaber

Geldinstitut

☐ Scheck oder Bargeld liegt bei

Widerrufsrecht:
Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim MEDIACOMP GmbH, Lutzinger Str. 1, 8884 Höchstädt schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meiner Widerrufschreiben zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen das gesetzlich Vertretende)

CHRIS HÜLSBECK'S SOUND & VISION

Für unsere Geburtstagsausgabe mußte natürlich ein besonders festliches Preisausschreiben her – wie gut, daß Chris Hülsbeck gerade seine erste CD fertiggestellt hat! Wie gut, daß er zu seiner Schillerscheibe noch etliche andere Super-Preise spendiert...



1. Preis: Eine komplette CD-Midi-Anlage plus „Shades“
2. Preis: Ein Phillips CD-Player plus „Shades“
3. Preis: Ein CEC 480 CD-Player plus „Shades“
4. – 10. Preis: Einmal GEM'X plus „Shades“
11. – 20. Preis: Einmal „Shades“



...wie gut, daß er uns die Arbeit abnimmt und Euch seinen tollen Wettbewerb in eigenen Worten vorstellt. Licht aus, Spot an und Bühne frei für Deutschlands großen Ausnahme-Komponisten:

Immer und immer wieder bin ich gefragt worden: „Wann machst Du endlich Deine eigene Platte, Chris?“ Jetzt ist es soweit, Shades ist fertig – und Ihr habt im Joker exklusiv die Chance, ein Exemplar zu gewinnen! Es erwarten Euch volle 71 Minuten Powersound – Neukompositionen sind ebenso vertreten wie überarbeitete Arrangements von klassischen Spiele-Soundtracks,

z.B. ein Turrifican-Medley, R-Type, Masterblazer und vieles mehr.

Natürlich kann man so ein Projekt nicht alleine realisieren, weshalb ich mich an dieser Stelle bei meinen Freunden und Kollegen von „Factor Five“ und „Kaiko“ für ihre Unterstützung bedanken möchte. Ihnen zu Ehren auch die große Preisfrage:

Wie heißt Kaikos neues Actiongame, das bald für Furore sorgen wird?

Ein kleiner Tip: Insekten spielen die Hauptrolle, und (neue) Joker-Abonnenten wissen mehr. So, damit Ihr mit meiner CD auch etwas anfangen könnt, gibt's Hauptpreise, daß Euch die Ohren wackeln!

Also Beeilung, denn Einsendeschluß ist bereits der 15. November 1991. Gewinnen kann nur, wer kein Mitarbeiter des Joker Verlags ist, nicht auf den Rechtsweg pocht (der ist mal wieder ausgeschlossen) und sein Kärtchen mit der richtigen Antwort an folgende Adresse schickt:

Joker Verlag
„Sound & Vision“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Viel, viel Glück wünscht Euch,

Chris Hülsbeck

An alle Pechvögel!

Wenn Ihr Euch nicht auf Euer Glück verlassen wollt, könnt Ihr Shades auch direkt bestellen. Jede CD kostet 22,95 DM plus Verpackung, Versand- und Nachnahmegebühr (Ausland nur gegen Vorkasse in DM) und ist erhältlich über:

Fa. Osterkorn
„Shades“
Holzgasse 8
5000 Köln 1
Tel.: 0221/5002534





Im letzten Heft hatte sich Dr. Freak auf die Suche nach der ominösen „Computermafia“ gemacht und ist (nur) in den Medien fündig geworden. Diesmal geht's um die Dauerthemen „Nazi- und Pornosoftware“ – und da hat unser Szeneberichterstatter gar nicht erst lange suchen müssen...

Warum ich praktisch ein und dasselbe Thema nun schon zum zweitenmal aufgreife? Ganz einfach: Das Bild, das sich die Öffentlichkeit von Computerfreaks im allgemeinen und von der Szene im besonderen macht, hängt nunmal stark von der Berichterstattung in der Tagespresse bzw. im Fernsehen ab – und die könnte unqualifizierter kaum sein! Da werden laufend Äpfel mit Bananen verwechselt, da schreiben Leute leichtfertig über dich und mich, die von der Materie in Wahrheit nicht den geringsten Schimmer haben. Das Ergebnis liest sich dann etwa so: Was ein echter Hacker ist, der züchtet den lieben langen Tag nur gefährliche Viren, telefoniert nebenbei auf anderer Leute Kosten rund um den Globus und zieht sich gleichzeitig schweinische Programme rein. Nein, ich kann es einfach nicht mehr hören, wie sich Otto Nichtuser den typischen Raubkopierer vorstellt...

Machen wir uns nichts vor, die Szene wird bestimmt nicht von lauter Heiligen bevölkert, aber hier geht es doch um etwas ganz anderes. Zum Beispiel darum: Von einem Zeitungsredakteur erwarte ich ein Minimum an Sachverstand und nicht globalen Rufmord!

Aber was *kann* man erwarten, wenn in sämtlichen großen Boulevardzeitungen kürzlich Folgendes zu lesen war: Nach den Viren bedroht nun eine noch viel größere Gefahr die Datenbestände – die Computerkäfer! Die Tierchen seien neuerdings in fast jedem Programm enthalten, hätten die allerschrecklichsten Auswirkungen, und wenn sie nicht gestorben sind, dann krabbeln sie noch heute. Und was steckt dahinter? Die guten alten Bugs! Wirklich schade, daß „Bug“ auf deutsch „Wanze“ und nicht Käfer heißt, und daß es Bugs naturgemäß seit Anbeginn der Softwaregeschichte gibt... Bei soviel profunder Sachkenntnis braucht man sich nicht zu wundern, wenn in den meisten Artikeln, die sich mit Nazi- und/oder Pornoprogrammen beschäftigen, der Eindruck entsteht, alle Freaks würden ständig mit Knobelbechern und heruntergelassenen Hosen rumlaufen! Fangen wir mit den Stiefeln an: Das Selbstverständnis der Szene ist eher das einer verschworenen Bande von Gesetzlosen; dieses romantische Bild verträgt sich nur schwer mit der neonazistischen Ideologie. Daher kann man zwar sehr viel von rechtsradikaler Software lesen, aber wirk-

lich zu sehen kriegt man das Zeug gottlob fast nie. Ja, als der C 64 noch ein Computer-Jüngling war, da waren solche Programme kurzfristig recht verbreitet. Aber der braune Spuk war ebenso schnell vorbei, wie er gekommen war, und auf dem Amiga existierte das Problem eigentlich nie wirklich. Im Gegenteil: Wer heute tatsächlich versucht, die Hirn-gespinnste politischer Amokläufer über Szene-Kanäle zu verbreiten, wird sehr bald auf erbitterten Widerstand stoßen!

Am Beispiel der zwei Versionen von Cinemawares „Rocket Ranger“ läßt sich prächtig belegen, wie die Gerüchte entstehen, denen wir am Ende unseren miserablen Ruf zu verdanken haben: Obwohl man für die deutsche Version die Nazis sicherheitshalber in Aliens umgewandelt hatte, riefen die Raubkopierer des US-Originals allerlei voreilige Sittenwächter auf den Plan – dabei geht's ja auch hier eindeutig gegen die Braunhemden! Ganz ähnlich stellt sich die Situation bei dem dar, was in den Boards meist „X-Rated Software“ genannt wird. Die gibt es zwar tatsächlich, und sie wird auch nachgefragt, aber halt nur sehr, sehr selten. Dem durchschnittlichen Board-Benut-

zer sind seine „Credits“ in der Regel viel zu schade, als daß er sie für eine Diashow von zweifelhafter Qualität verheizen würde. Ist doch ohnehin alles Kokolores, jeder Kiosk hat da mehr zu bieten als diese amateurhaft gemachten Sexbildchen. Ja selbst das Fernsehen bedient den Voyeur längst besser und billiger; zudem nehmen viele Boards solche Programme erst gar nicht mehr rein, weil ihnen der Platz dafür zu schade ist.

So, und wenn Ihr jetzt sagt, daß es sich heute eigentlich nur um heiße Luft gehandelt hat, dann – habt Ihr recht. Aber mit der heißen Luft, die so viele Medien zu diesem Thema ablassen, verhält es sich wie mit anderen Gasen auch: sie stinkt! Warum sollten wir also nicht mal eine Seite opfern, um gemeinsam die Nase zu rümpfen? Daß es im nächsten Heft wieder etwas gehaltvoller zugeht, das verspricht Euch

Euer

DR. FREAK

Joker Verlag
„Dr. Freak“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Ein paar hätten wir noch...



Amiga Joker 4/90
Sport vom Feinsten: „TV Sports Basketball“, „Tie Break“ und „Manchester United“. Plus einer Mini-Ausgabe des Jokers als Aprilscherz!



Amiga Joker 7/90
Abenteuerlich: „Antheads“, „Chrono Quest II“ und „Pirates!“. Außerdem ein satirischer Blick auf das TV-Programm des Jahres 2000!



Amiga Joker 9/90
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal“, „Wings“ und „Hero's Quest“. Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!



Amiga Joker 10/90
Bunt gemixt: „Beast II“, „Operation Stealth“ und das „Große Sierra-Special“. Desweiteren Profi-Tips für eigene Bildschirmfotos!



Amiga Joker 1/91
Lang erwartet: „Elvira“, „Monkey Island“ und „Ultima V“. Außerdem die Top Five 90 und ein Bericht von der Amiga 90 in Köln!



Amiga Joker 2/91
Von der UDSSR zum Mars: „MIG-29 Fulcrum“ und „Total Recall“. Plus ein Special über „Virtual Reality“ und der „Große Freezer-Test!“



Amiga Joker 3/91
Heiter weiter: „Turrican II“, „Hard Drivin' II“ und „Speedball II“. Dazu ein Interview mit den Elvira-Programmierern und ein Bericht von der CES in Las Vegas!



Amiga Joker 4/91
Große Namen: „Railroad Tycoon“, „Back to the Future III“ und „Jonathan“. Weiters die Möglichkeit, aus seinem 500er einen 2000er zu machen!



Amiga Joker 5/91
Muß man haben: „Super Cars II“, „Midwinter 2“ und „Gods“, sowie das (wirklich) „Große CDTV-Special“ mit den heißesten Infos rund um die neue Laser-Technologie!



Amiga Joker 7/91
Alle Sommer-Hits: „Spirit of Adventure“, „Flight of the Intruder“, „Wonderland“, „Prehistorik“ plus „10 neue Compilations“ und sämtliche Renner von der Londoner „Trade Show“!



Amiga Joker 9/91
Unser zweiter Sommer-Hammer: „R-Type II“, „Return of Medusa“, „Eye of the Beholder“, allererste Bilder der neuen Lucasfilm-Games und ein großer Vergleichstest „Amiga vs. Super Famicom“!



Amiga Joker 10/91
Übersichtlich: Große Specials über das „CDTV“ und „Diskettenmagazine“, sowie Spielepower von „Cruise for a Corpse“ bis zum „Bundesliga Manager Prof.“!



2. Sonderheft: Poster & Lösungen
10 megastarke Riesenposter (DIN A2) plus 10 geprüfte Komplettlösungen zu brandaktuellen Rollenspielen bzw. Adventures. Mit Plänen!

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das

nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei!) möglich. Jede Ausgabe des Amiga Joker kostet 6,50 DM, und das Sonderheft: Poster & Lösungen nur 6,- DM. Bei Vorkasse bitte 4,- DM für's Porto

dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

POBIX

So langsam wird es draußen ganz schön schattig, gell? Aber es gibt ja Möglichkeiten, sich warm zu halten: Man kann unter eine Heizdecke schlüpfen, zwei Liter Glühwein trinken oder heiße Soft zocken. Zum Bleistift die, die wir heute vorstellen...

Heizdecken sind was für Rentner, literweise Glühwein süffeln bekommt der Leber nicht – bleibt (fast) nur Methode Nummer drei. Und weil wir stets um Euer Wohlbefinden besorgt sind, haben wir diesmal wirklich heiße Sachen zusammengekratzt: Heute sind in erster Linie Action- und Baller-Games dran! Aber damit nicht genug geheizt, am Schluß stellen wir Euch noch ein paar brandheiße Megademos vor. Bleibt die Frage, wem Ihr soviel Herzenswärme zu verdanken habt. Wir sagen's Euch: zum einen der Terry-PD-Reihe, zum anderen einer neuen Serie namens *Flames of Freedom* (FOF).

Das erste Bollwerk gegen den Winter heißt *Stones* und befindet sich auf **Terry 166**. Vom Prinzip her handelt es sich hier um „Tetris“, aber erstens wartet Stones mit ei-

nem Zwei-Spieler-Modus auf, und zweitens bringt es ein paar sehr ordentliche Features auf die Waage. So darf man z.B. im Eingangs-menü die Fallgeschwindigkeit der Klötzchen regulieren (bei Volltempo geht's ganz schön hektisch zu) oder bis zu zwölf verkorkte Steinchenreihen als „Erschwernis-Unterbau“ vorbestellen. Na schön, die Grafik kann sich nicht ganz mit dem Original messen, der Sound aber doch, und die Steuerung geht auch in Ordnung. Wesentlich billiger ist es ja sowieso.

Schon ein bißchen vorgeglüht? Okay, es naht nämlich der absolute Hochofen des Monats! **Paranoid Game Demo** auf **Terry 174** verdankt das dritte Wort im Titel lediglich der Tatsache, daß der Programmierer mal demonstrieren wollte, was

für heiße Top-Games er hinbiegen kann (ist ihm gnadenlos gelungen!). Hier kommt eine wüste Ballerorgie im Stil von „R-Type“ auf Euch zu, Firstclass-Grafik und super Musik inklusive. Ja, vom butterweichen Scrolling könnten sich so manche Profis drei bis sieben Scheiben abschneiden! Tatsächlich hatte ich sogar Schwierigkeiten, das Teil zu testen, weil unser Knallfreak Richy Löwenherz ständig mit glänzigen Augen vor der Kiste lagerte...

Und nun, Ihr Lieben, gebt fein acht: Es war einmal vor vielen, vielen Jahren, als die Schweine noch fliegen konnten, ein Atari-Automat namens „Asteroids“. Er bot schwarz-weiße Strichgrafik, ein paar Piepser als Sound, ein belasertes Raumschiff mit beinhardter Dreh- und Schub-Steuerung, massen-

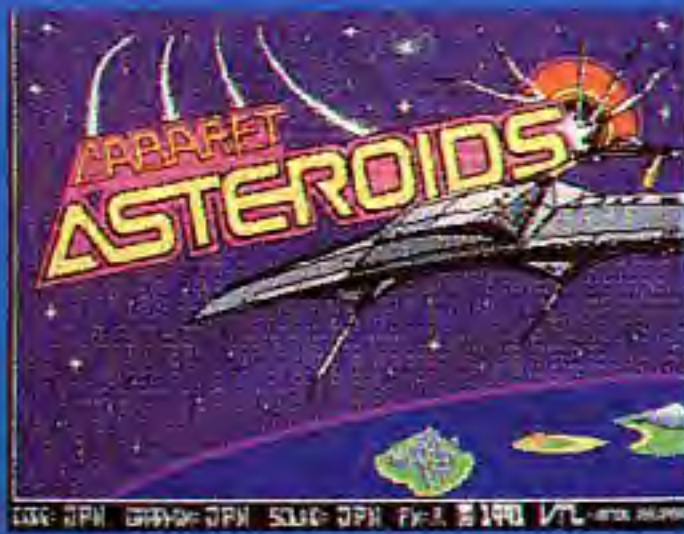
haft Asteroiden (von allen Seiten) zum Wegballern und – für damalige Verhältnisse eine Waaahnsinns-laune! Auf der **Terry 176** gibt's nun praktisch nochmal dasselbe, nur, daß es hier **Asteroids Cabaret** heißt. Und wie sieht's heute mit der Laune aus? Immer noch gut, besonders, wenn man gerade seinen nostalgischen Tag hat. Tja, nach all den heißen Bordkanonen sind jetzt die mindestens ebenso heißen *Boardkanonen* an der Reihe – denn eine Kanone am Skateboard müßt Ihr schon sein, wenn Ihr bei **Skate Tribe** auf der **Terry 181** etwas werden wollt! Auf einer mit Autoreifen, Absperrungen, Schlaglöchern, Tellerminen und anderen Hindernissen gepflasterten (vertikal scrollenden) Straße rast unser „Rolling Ronny“ mit einem Affenzahn dahin. Manchmal scheint es schier

Paranoid Game Demo – Ballern de luxe!

Skate Tribe: wortwörtlich umwerfend...

No Man's Land: Wir brüseln uns einen!





Stones: „Tetris“ und kein Ende.

Asteroids Cabaret: Ach, waren das noch Zeiten...

unmöglich, den diversen „Bremsklötzen“ noch rechtzeitig auszuweichen, zumal die Steuerung etwas träge reagiert. Sechs Tode sind übrigens frei, den siebenten bezahlt man mit dem Leben. Grafik bountiful, Sound milkyway, und diese Schleckerei wurde doch tatsächlich mit dem „AMOS“ zusammengebastelt!

Bevor wir zu den versprochenen Herzerwärmern kommen, folgt hier erst noch eine kleine Besonderheit: **No Man's Land** auf **Terry Nr. 190** ist ein Game, für das Ihr auf jeden Fall einen Freund braucht. Um einen zweiten Joystick kommt Ihr auch nicht herum, und ein bißchen Gefühl für Taktik könnte ebenfalls nicht schaden. Das Szenario erinnert ein bißchen an „Battle Tech“, sogar die winzigen Spielfiguren sehen irgendwie mechmäßig aus. In zehn verschiedenen, aus der Vogelperspektive gezeigten Levels (zerbombte Straßen, kaputte Häuser, angenagte Industrieanlagen...) geht es schlicht darum, den Gegenspieler zu zerbröseln. Dazu kann man

sich entweder direkt an den Burschen heranhaken, um ihn mit dem MG zu beharken, oder man wartet ein wenig, bis irgendwo eins der Kügelchen mit den netten Extrawaffen erscheint – vielleicht eine kleine Bazooka zum Kaffee? Saubere Steuerung, angenehme Musik, Grafik zwar etwas grau, aber trotzdem nicht schlecht – gerade richtig für zwei große Krieger.

Jetzt aber endlich zu den Demos: Auf **FOF 1** befindet sich mit **Substance** ein besonders beeindruckendes Werk von Quartex. Nach ein paar Fingerübungen, bei denen sich dreidimensionale

Objekte durch den Raum kräuseln, geht's dann voll zur Sache! Massenhaft bewegte Gegenstände, witzige Ideen und komplexe 3D-Grafiken wechseln sich mit irren Farbverläufen ab. Am Schluß ist sogar ein richtiger Flug mit von der Partie, bei dem man durch eine Welt voller skurriler Dinge steuert. Und dann die hübsche Musik! Ein ganz ähnliches Programm bietet **Global Trash** von Silents auf **FOF 3**, ergänzt mit ein paar starken 2D-Bildern und wowmäßi-

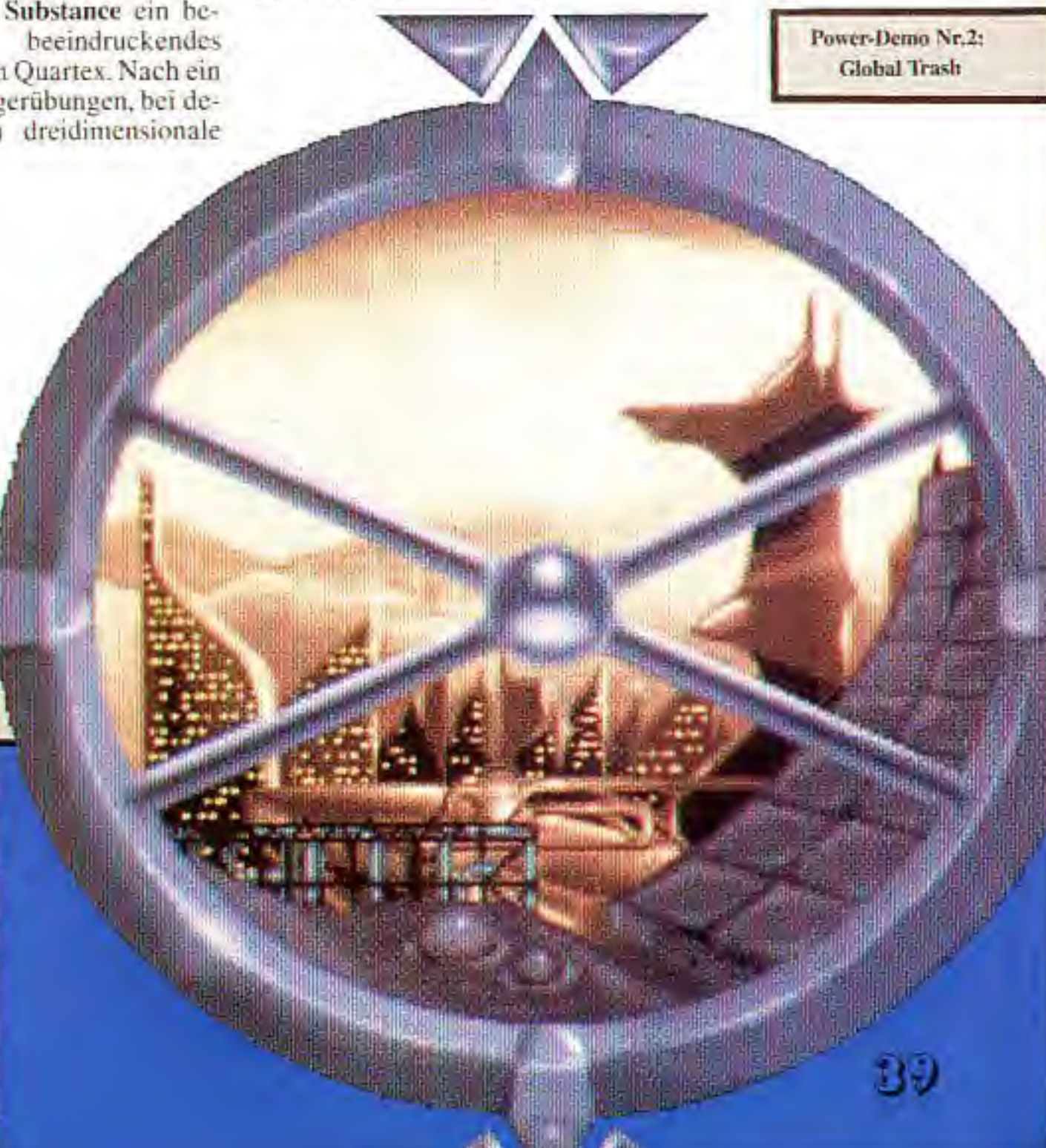
gen Ray Tracing-Objekten. So, und woher all dies nehmen und nicht stehlen? Ganz einfach: Man wendet sich an

CC Soft- und Hardware
Hans Werner Schmitt
Peterstr. 2
6501 Uelversheim
Tel.: 06249/2423

Geliefert wird nur auf Rechnung und pro Disk verlangt man sage und staune schlappe 1,60 DM (!) zuzüglich 4,50 DM Versandkosten. (jn)

Power-Demo Nr.2:
Global Trash

Power-Demo Nr.1: Substance



RUHMESHALLE

Waaahnsinn! Ihr müßt ja unglaublich scharf auf das CDTV sein, das es beim SWAP-Test zu gewinnen gab. So viele Zuschriften hatten wir nun wirklich nicht erwartet – immerhin war das Rätsel ja auch ganz schön schwer. Aber immer hübsch der Reihe nach, beginnen wir erstmal mit den Gewinnern des...

Up & Down

Mit Super Monaco GP geht in Führung:

Philipp Neigenfindt, Düsseldorf

The Cardinal of the Kremlin geht an:

Andreas Ludwig, Dormagen

Mit F-15 Strike Eagle 2 hebt ab:

Oliver Dutt, Bensheim

Je einen bunten Joker Sammelordner bekommen:

Dennis Sange, Wonna

Hans Stadler, Fischbachau

Adrian Jaglarz, Laatzen

Stromausfall

Lieber Bayrisch sterben (wenn's denn sein muß) will:

Christian Gerlich, Osterode

Mit Astrotech in weite Fernen zieht demnächst:

Frank Schröder, Essen

Der Kicker Cup

Über das Sim City/Populous Doppelpack freut sich bestimmt:

Marek Potempa, Kelkheim

Stilecht mit einem Joker-Shirt bekleidet gehen aufs Feld:

Stefan Meyer, Rheinzabern

Harald Aichner, Innsbruck, Österreich

Jens Thäringen, Leipzig

Je einen Ordner für die Joker Sammlung erhalten:

S. Hammerstein, Köln

Rainer Rosch, Kitzingen

Oliver Neumann, Hofheim

Sportmord

Die Kompletttaustattung (Schläger, Ball und Mütze) gewinnt:

Gigi Gras, München

Der SWAP-Test

Jaja, war ganz schön knifflig, gelle? Hier also die richtigen Antworten:

1.) 65

2.) oben O, unten 81

3.) EGEN

4.) 2 Dreiecke

5.) 10

So, und jetzt zu den glücklichen Gewinnern:

Einen Tusch für den ersten Platz – das CDTV geht an:

Christoph Hoffmann, Mühlthal

Je ein Swap-Paket (Game und Überraschung) konnten ergattern:

Marc Schlösser, Vettweiß

Dieter Buchrieser, Klagenfurt, Österreich

Dirk Au, Bochum

Michael Aram, St. Pölten, Österreich

Oliver Mayer, Waldkirch

Sabine Hecker, Frankenberg

Oliver Kenk, Schallstadt

Alois Grund, Herborn

Wolfgang Hofmann, Wien, Österreich

Peter Jackels, Stockach

Jörg Künnemeyer, Beelen

Werner Lorber, Bamberg

Cornelia Bilger, Stuttgart

Dominik Gleich, Ostersheim

Irene Bach, Elz

Florian Albrecht, Nußloch

Reinhard Liebscher, Leverkusen

Tim Grasse, Duisburg

Bernhard Hansmeier, Bad Salzuflen

So, das war's mal wieder, Leute – wir gratulieren den Gewinnern und trösten die Verlierer: Kopf hoch, es ist ja längst nicht aller Tage Abend. Vielleicht klappt's ja beim nächsten Mal...

GNADENLOS - DER KONSOLEN-und SOFTWARESPEZIALIST

MIT DEN GNADENLOSEN TIEFSTPREISEN

0161-2830778 & 069-2977647 & 089-488074



AMIGA SOFTWARE

3D Construction Kit dt. 99,90
A 688 Attack Subm. 58,90
Aces of the Great War 63,90
Adv. Destroyer Sim. 63,90
Altered Destiny 63,90
Armalyte 50,90
Armour Geddon 50,90
Atomic Robo Kid 50,90
Backgammon 47,90
Bane of Cosmic Forge 75,90
Bards Tale 3 58,90
Battle Chess 2 50,90
Battle Isle 63,90
Big Business 46,90
Big Deal 58,90
Book of Games 1 25,90
Book of Games 2 25,90
Brat 50,90
Buck Rogers 75,90
Cadaver 58,90
Cadaver Levels 33,90
Carthage 55,90
Car Vup 55,90
Centurion 50,90
Champions of Kryn 58,90
Chaos Strikes Back 55,90
Chips Challenge 50,90
Cruise for a Corpse 55,90
Chuck Rock 50,90
Curse of Azure Bonds 63,90
Damocles 58,90
Darkman 50,90
Das Boot 63,90

Death Knights Kryn 63,90
Dick Tracy 55,90
Die Kathedrale 75,90
Double Double Bill 75,90
Dragon Breed 50,90
Dragon Flight 72,90
Dragon Strike 63,90
Duck Tales 55,90
Dungeon Master 58,90
Elvira 67,90
Enchanted Land 55,90
Eswat 50,90
Executioner 50,90
Eye of the Beholder 63,90
F-15 Strike Eagle II 72,90
F-16 Falcon 67,90
F-19 Stealth Fighter 63,90
Falcon Mission Disk 1 46,90
Falcon Mission Disk 2 46,90
Fate 63,90
Flames of Freedom 67,90
Flight of Intruder 75,90
Flood 55,90
Formula 1 50,90
Frenetic 50,90
Gods 58,90
Golden Axe 55,90
Great Courts 2 50,90
Gremlins 2 55,90
Gunboat 63,90
Harpoon 63,90
Hero Quest 58,90
International Athletics 50,90
Ishido 63,90

It came from Desert 63,90
Kick Off 2 55,90
Killing Cloud 75,90
Killing Game Show 75,90
Kings Bounty 50,90
Klax 72,90
Larry 2 63,90
Larry 3 55,90
Legend of Faerghail 58,90
Lemmings 67,90
Letrix 55,90
Life & Death 50,90
Loom 50,90
M1 Tank Platoon 63,90
Magic Fly 72,90
Manchester United E. 67,90
Maniac Mansion 63,90
Masterblazer 46,90
Merchant Colony 46,90
Might + Magic 2 63,90
Moonbase 67,90
N.A.R.C. 75,90
New York Warriors 55,90
Night Breed 50,90
Panza Kick Boxing 50,90
PGA Tour Golf 55,90
Pirates 58,90
Plotting 58,90
Powermonger 55,90
P.P. Hammer 63,90
Prehistoric 63,90
Projectyle 50,90
Puzznic 50,90
Railroad Tycoon 58,90

Rainbow Collection 67,90
Red Storm Rising 50,90
Special Criminal In. 63,90
Speedball 2 55,90
Spindizzy World 63,90
Starflight 41,90
Starflight 2 39,90
Stellar 7 39,90
Stormball 63,90
Super Monaco GP 55,90
Super Off Road Race 55,90
Supremacy 72,90
Swap 63,90
Switchblade 2 67,90
SWIV (Silkworm 2) 58,90
Terminator 2 50,90
Test Drive 2 Coll. 55,90
Their Finest Hour 58,90
Thunderhawk 58,90
Toki 67,90
Total Recall 72,90
Turnican 2 50,90
Ultima 5 50,90
Venus - The Flytrap 55,90
Warlords 63,90
Wolfpack 50,90
Wonderland 58,90
Zone Warrior 55,90
Z-Out 58,90
512 Kbyte Speichererw. 46,90
+ Uhr, abschaltbar 55,90
58,90
50,90
72,90

CDTV 41,90
CDTV (dt. Version) 58,90
Adv. Military Sim. 50,90
All Dogs go to Heaven 65,90
American Vista 50,90
Classic Board Games 58,90
Defender of the Crown 50,90
Deutschland Kompl. 39,90
Encyclopedia 50,90
Fred Fish Collection 50,90
Game Pack 58,90
Holiday Maker 67,90
Hound of Baskerville 55,90
Lemmings 55,90
Letrix & Shiftex 50,90
Psycho Killer 55,90
Sim City 63,90
Women in Motion 67,90
World Vista 63,90
Wrath of the Demon 50,90
WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR
Lieferung erfolgt per NN
+ DM 9,50 Versand
Amiga Spiele z.T. m. dt.
Anleitung bzw. in Deutsch
Irrtum, Druckfehler,
Preisänderung und Lieferung vorbehalten
Gnadenlos Elektronik
Vertriebs GmbH
Boschrieder Str. 28
8000 München 70
KEIN LADENVERKAUF

IT'S JOKER TIME

HOL DIR DIE BRANDNEUE
JOKER-WATCH!

DIE TOPEXKLUSIVE JOTCH GIBT
ES NUR BEI UNS! DAS TEIL IST
WAHLWEISE IN WEISS ODER
SCHWARZ ZU HABEN; UND
ZWAR FÜR SCHLAPPE

59,- DM



EINFACH DEN
JOTCH-COUPON
AUSFÜLLEN UND
EINSENDEN AN:

**JOKER VERLAG
JOKER SHOP
UNTERE PARKSTRASSE 67
8013 HAAR**

DER JOTCH - COUPON

Ich bestelle :

☐ per Nachnahme

☐ per Vorkasse* (Geld/Scheck liegt bei)

☐ Joker-Watch schwarz

☐ Joker-Watch weiss

Meine Adresse:

Name: _____

Strasse: _____

PLZ/Ort: _____

* bei Vorkasse bitte 4,- DM für Porto dazurechnen!

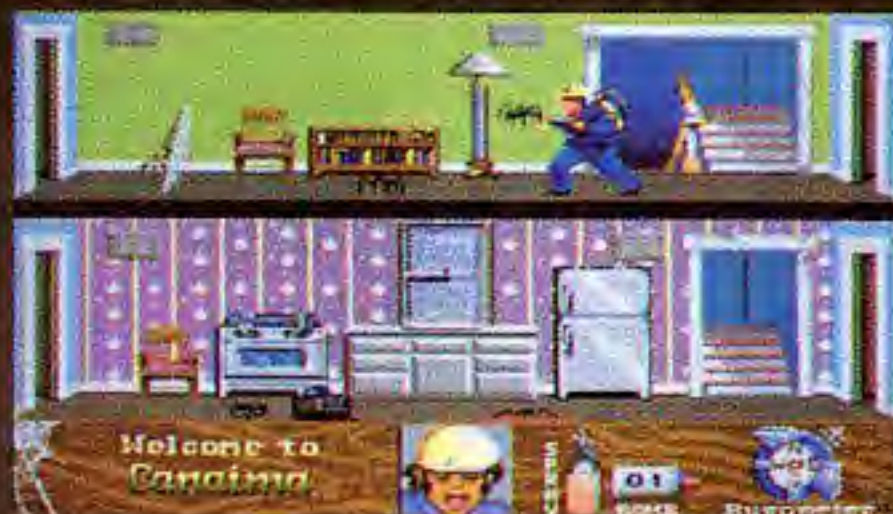
ARCHINOPHOBIA

Filmversionen gibt's ja viele, aber ein Horrorstreifen unter den Fittichen von Steven Spielberg – das müßte doch eigentlich die ideale Vorlage für ein schrecklich-schönes Computerspiel sein?! Ja und nein, ganz wie man's nimmt, also...

...richtig schlecht ist das Game nicht, richtig gut aber auch nicht. Sei's wie's sei, nach den PC-Usern dürfen nun auf alle Fälle auch wir

Amigianer Spinnen zermantschen! Gesucht wird ein professioneller Insektenhasser, manche Leute sagen auch Kammerjäger dazu. Als solcher erfahren wir zunächst aus einem ellenlangen Vorspann, daß eine amerikanische Kleinstadt von ganzen Horden übelster Killerspinnen heimgesucht wird. Ah, das ist ja unser Spezialgebiet

Die spinnen, die Spinnen!



– nichts wie hin und immer feste mit den Gummistiefeln auf den bissigen Biestern rumgetrampelt! Daneben kommt noch Insektenspray zum Einsatz, und als Extra-Waffe sorgt ein Flammenwerfer für Röstspinnen im eigenen Saft. Der Killerspinnen-Killer wird von links nach rechts durch die befallenen Räume gesteuert, es geht treppauf und treppab, und wenn man mit einer Bude fertig ist, kommt halt die nächste dran. Natürlich wehren sich die Viecher, manchmal tun sie das leider so, daß man kaum noch entsprechend darauf reagieren kann.

Die Grafiken sind ganz „nett“, die Soundeffekte auch, es gibt sogar eine Sprachausgabe, aber keine Begleitmusik während des Spiels. Alles in Ordnung, bloß: Zu wenig Abwechslung und ein zu hoher

Schwierigkeitsgrad verleiden relativ bald die Lust am Spinnentöten. Mit Arachnophobia einmal Kammerjäger sein, ist ganz lustig, aber bestimmt kein Job für's Leben! (mm)



Arachnophobia

Grafik:	62%
Sound:	60%
Handhabung:	56%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	51%
Preis/Leistung:	53%
Red. Urteil:	55%

Für Experten

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Disney/Titus

Genre: Action

Spezialität: Zwei Disks, Spielstände speicherbar. Als Highscore-Ersatz wird nach dem Game Over eine „Abschußstatistik“ eingeblendet.

Solltet Ihr bei „Their Finest Hour“ bereits den ganzen Bildschirmhimmel leerge-schossen haben oder schon sämtliche Dungeons von „Hero Quest“ in- und auswendig kennen – hier kommen Zusatzdisks!

Der Titel deutet es ja schon zart an, mit Their Finest Missions warten 23 neue Aufträge auf arbeitswütige Himmelsstürmer. Einige davon hat Lawrence Holland, der Designer des Hauptprogramms, zusammengestrickt, die übrigen stammen von den Teilnehmern eines Wettbewerbs, den eine englische Computerzeitschrift veranstaltet hat – sie wurden also von Bildschirm-Piloten wie du und ich mit Hilfe des im Hauptprogramm integrierten Mission Builders erstellt. Es ist wieder für jeden Flugzeugtyp etwas dabei, die Aufgaben sind sehr vielfältig und abwechslungsreich. Ein wenig frustrierend ist jedoch der hohe Schwierigkeitsgrad, man muß schon ein Fliegeras sein, will man hier über die ersten Missionen hinauskommen. In Deutschland erscheint das

THEIR FINEST MISSIONS & RETURN OF THE WITCH LORD



Return of the Witch Lord

Ganze übrigens in einer „entschärften Version“ – auf der Packung fehlen die Hakenkreuze...

Die Rückkehr des Hexenmeisters bietet zehn neue Mini-Abenteuer für die Fans der Brettrollenspiel-Versoftung. Im Gegensatz zu den viel zu leichten (14) Einzelprüfungen aus „Hero Quest“ wird hier der ganze Held gefordert, Besitzer des Originals sollten daher auf je-

den Fall zugreifen. Man darf sich allerdings weder in punkto Spielablauf und Steuerung, noch bei Grafik und Sound irgendwelche Neuerungen erwarten. Return of the Witch Lord erscheint komplett in deutsch, während die Luftkämpfe in schönstem Oxford-Englisch ausgefochten werden. Finanziell sind sich die beiden Zusatzdisks hingegen einig: Rund 49,- DM kostet das erweiterte Spielvergnügen hüben wie drüben. (mm)



Their Finest Missions

Mega Soft

WARE VERSAND

bietet
den

MEGA Service

Verlosung von

5
T
O
S
P
I
E
L
E
N
unter

den ersten 50 Besteller(i)n(nen)
von

**AMIGA / PC
SOFTWARE**

**SOFORT
ANRUFEN!**

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag

Versand per NN + 8,00 DM / bei Vorkasse Eurocheck + 5,00 DM

(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

MEGALINE

24-Std.-Bestellservice

0 42 21 / 6 44 83

HUNTESTRASSE 2, 2870 DELMENHORST

NEU ★ MEGA SOFT ★ NEU ★ MEGA SOFT ★ NEU ★ MEGA SOFT ★ NEU ★ MEGA SOFT ★ NEU

NEU ★ MEGA SOFT ★ NEU ★ MEGA SOFT ★ NEU ★ MEGA SOFT ★ NEU ★ MEGA SOFT ★ NEU

DURCH SPIELEN ZUM MILLIONÄR

DER JOKER-VERLAG SUCHT NOCH REDAKTEURE...

...allerdings bestimmt keine, die durch Spielen Millionär werden wollen! Wer hingegen weiß, daß der Beruf eines Redakteurs nur wenig mit Spielen, aber sehr viel mit harter Arbeit zu tun hat, könnte unser Mann (bzw. unsere Frau?) sein.

Wir erwarten:

Fleiß, Loyalität, gute Vorkenntnisse in Sachen Computer-Entertainment (alle Systeme) und stilistische Sicherheit

Wir bieten:

einen sicheren Arbeitsplatz in unserer Redaktion und beste Aufstiegschancen. Bewerbern mit Berufserfahrung können wir bei Eignung den Einstieg in eine gehobene Position offerieren (absolute Diskretion wird selbstverständlich zugesichert).

Bei Interesse solltet Ihr Eure Bewerbungsunterlagen (Zeugnisse, Lebenslauf, Lichtbild und Stilprobe) noch heute an folgende Adresse schicken:

Joker-Verlag
Personalabteilung
Untere Parkstr. 67
8013 Haar



Der Name Sega steht bekanntlich für feinste Actionkost aus der Spielhalle - und tatsächlich hat uns der Alienstorm-Automat gut gefallen, als wir ihn für's Coin Op getestet haben. Aber das ist lange her...

...zwischenzeitlich konnte schon die Umsetzung für's Mega Drive nicht so recht begeistern, und am Amiga ist vom einst so spektakulären Aliensturm nur ein laues Lüftchen übriggeblieben. Sicher, daß auf der „Freundin“ nur zwei Ballerfinger gleichzeitig ran dürfen (anstatt der drei beim Automaten) ist verständlich, genau wie man daheim halt keine Präsentation in Spielhallen-Qualität erwarten darf. Aber den ganzen Spaß der Vorlage hätte man auch wieder nicht wegkonvertieren müssen! Das Szenario ist noch ganz das Alte: Ein Haufen kunterbunter Aliens hat sein Raumschiff in unserer Umlaufbahn geparkt und piesakt nun die Menschheit. Daher suchen wir uns erstmal einen von drei Weltenrettern aus - ob man sich für Gordon mit der dicken Laserwumme, Karla mit dem herzerwärmenden Flammenwerfer oder den Roboter Scooter und seine Elektropeitsche entscheidet, ist letztlich aber Jacke wie Hose. Außer ballern, mit einer Spezialbewegung ausweichen oder Smartbombs schleudern können sie alle drei nix...

Die Alienhatz führt den bzw. die Helden durch sechs Missionen, die sich in je drei Abschnitte unterteilen: Auf der Straße werden von links nach rechts (und ein bißchen in die Tiefe) blaßgrü-

ne Schleimbatzen, wandelnde Mülleimer und ähnliche Absonderlichkeiten niedergemäht, in parallax-scrollenden Räumen wie dem Supermarkt, HiFi-Laden, Labor, etc. ist dann Fadenkreuz-Killen im Stil von „Operation Sowieso“ angesagt. Dazu darf man in einer Art Bonusstage Außerirdische in einem Höllentempo vor sich herjagen; wer hierbei Schaden nimmt, sollte seinen Joystick an den Nagel hängen. Leider ist aber fast das ganze Spiel ein einziger Bonuslevel: Hat man sich mal an die hakelige Steuerung gewöhnt, stellen einen höchstens noch die Schlußmonster vor Probleme, der Rest der Alienschar läßt sich mittels Dauerfeuer praktisch im Vorbeigehen umnieten!

Ja, die Helden sind von derart robuster Natur, daß man sich das Aufsammeln von Zusatzenergie (Batterien) und weiteren Smartbombs fast sparen kann - dank der fünf Continues hat auch der schwachbrütigste Alienjäger schon bald das ganze Spiel gesehen! Und allzuviel gibt es da nicht zu sehen: Die Grafik macht zwar zunächst einen hübschen Eindruck, jedoch ruckelt das Scrolling, es fehlen die lustigen Gags des Automaten, und die Animationen köcheln auf Sparflamme. Von der krächzenden Musik und den biederem

FX ganz zu schweigen. Daß man im Gegensatz zum Mega Drive die abschließende Leistungsbeurteilung vor einer Alien-Jury nicht vergessen hat, ist zwar so originalgetreu wie lustig, kann aber aus Alienstorm auch kein gutes Game mehr machen - wer hier knapp hundert Steine investiert, hat sein Geld sozusagen wortwörtlich in den Wind geschossen... (rl)



Alienstorm

Grafik:	68%
Sound:	41%
Handhabung:	50%
Spielidee:	44%
Dauerspaß:	34%
Preis/Leistung:	35%
Red. Urteil:	42%
Für Anfänger	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: U.S. Gold	
Genre: Action	

Spezialität: Pausenfunktion, die Wertungen der außerirdischen Jury werden nicht gesaved.

Zoff im Supermarkt

Bei dem Tempo kommt selbst Carl Lewis nicht mit!



Und noch eine Premiere: Nach der großen Marktübersicht im letzten Heft gibt's jetzt den ersten richtigen Test eines Disketten-Magazins: Auf der Dezember-Ausgabe von Amiga Fun haben wir eine nagelneue „Defender“ Variante entdeckt.

Die Spielidee ist noch ganz die alte, im Gegensatz zum angestaubten Original darf hier aber 30 Level lang in der dritten Dimension geballert werden. Anstatt bei Horizontalscrolling Ufos abzuknallen, ehe sie ihre bedauernswerten Opfer in Mutanten verwandeln, tut man das jetzt eben in 3D-Vektorgrafik...

Nun sind die 16 verschiedenen Gegner zwar hübsch bunt, aber doch eher kärglich animiert, auch die Vektorgrafik ist wenig detailliert ausgefallen, dafür huscht sie mit einem Höllentempo über den Screen. Um den Zielsuchraketen und Springbomben auszuweichen und

die fliegenden Untertassen zu erwischen, bevor sie Mann für Mann zum unzerstörbaren Mutterschiff verschleppen, wird geschossen, bis der Laser glüht – Extrawaffen gibt's nicht. Aber der Schutzschild verträgt schon einige Treffer, ehe wieder eins der vier Leben futsch ist, und Instrumente sind reichlich vorhanden: Die Gegneranzeige informiert über das

aktuelle Feindaufkommen, mit dem Scanner ist der Bösewicht in nullkommanix aufgespürt, und eine Art künstlicher Horizont hilft, die Flugrichtung exakter zu bestimmen. Die Sticksteuerung arbeitet unproblematisch, daß sich die „Lenkung“ immer von alleine geradestellt, gibt der Sache sogar einen realistischen Touch.



ALIANATOR

Mögen Titelmusik und Effekte auch sehr durchschnittlich sein, mag der spielerische Gehalt sich auch in Grenzen halten – für knapp 20 Märker ist Alianator ein nicht zu verachtendes Action-Sonderangebot. (rl)



Alianator

Grafik:	51%
Sound:	49%
Handhabung:	62%
Spielidee:	34%
Dauerspaß:	50%
Preis/Leistung:	69%
Red. Urteil:	52%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	19,80 DM
Hersteller:	Amiga Fun
Genre:	Action

Spezialität: Pause- und Escapefunktion, deutsche Anleitung, Poster und Disksticker.

Domarks Umsetzungen von Tengen-Automaten sind manchmal eine etwas verwaschene Angelegenheit, am Amiga sind ja jüngst erst „Hydra“ und „Stun Runner“ baden gegangen. Und wie's aussieht, sind auch die Donnerhaie eher ein Schlag ins Wasser...

...oder vielmehr ein Sturm im Wasserglas: Madame Q entführt harmlose Schwimmerinnen in ihr Tiefseelabor, um sie als Versuchskartennickel für ihre Gen-Experimente zu mißbrauchen. So geht's natürlich nicht, also zwingen sich ein oder zwei Spieler in die Gummihaut und nehmen den Kampf gegen bissige Haie und schießwütige Taucher auf.

Unter Wasser ruckelt der Meeresgrund horizontal durch's Bild, Freund und Feind bewegen sich ausgesprochen träge – das mag ja realistisch sein, besonders amüsant ist es nicht. So paddelt man also dahin, killt die Gegner mit der Harpune und

Über-flüssig!

THUNDER JAW



sammelt ihre Hinterlassenschaft (Energiepillen und wenig hilfreiche Extrawaffen) ein. Nicht weiter schwierig, schon bald ist der Eingang zu Madame Q's erster Höhle erreicht, wo es im Laufschrift Cyber-Punks und Techno-Spinnen an den Kragen geht. Allerdings tauchen oft so viele Gegner

gleichzeitig auf, daß es hier ebenso schnell den eigenen fünf Leben an den Kragen geht!

Tja, und so wechselt sich halt fades Tauchen mit unfairen Fußmärschen ab, für ein bißchen Abwechslung sorgen allein die Zwischengegner. Dabei geriet die technische Ausführung fast so schlam-

pig, wie das Gameplay einfalllos ist: mittelprächtige Grafik, 08/15-Musik und FX, mangelhafte Kollisionsabfrage und endlose Wartezeiten. Nö, Thunder Jaws ist wirklich zu dünn(flüssig), da gucken wir doch lieber unserem Goldfisch zu... (rl)



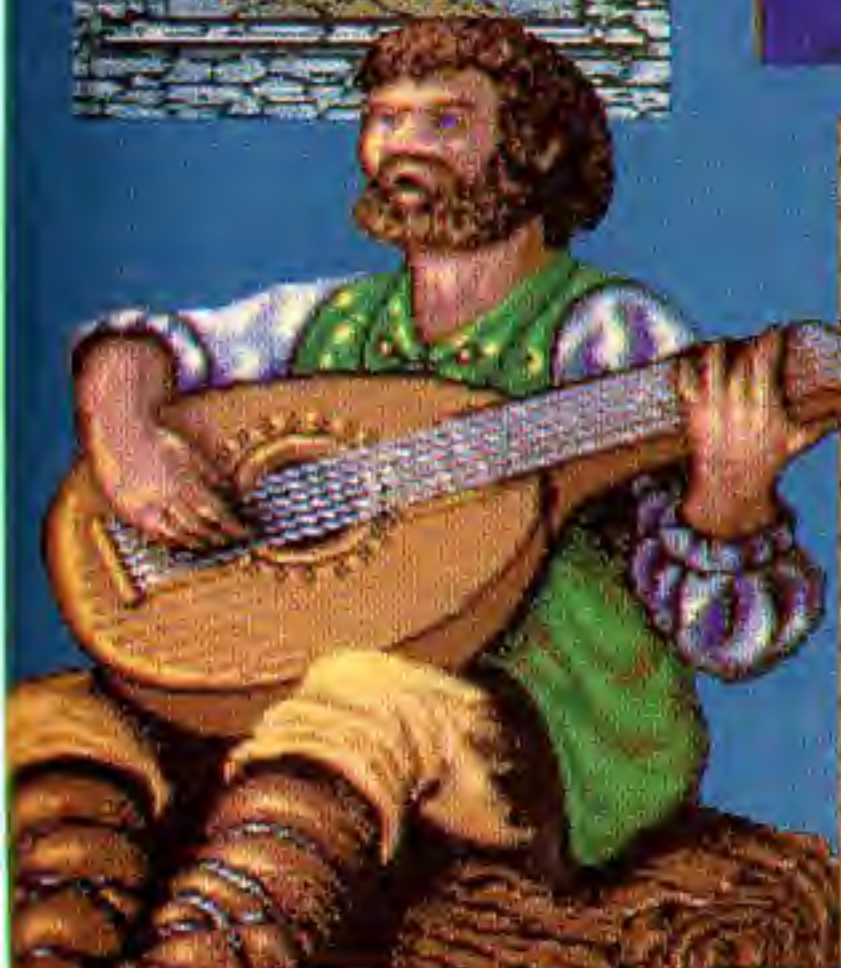
Thunderjaws

Grafik:	54%
Sound:	46%
Handhabung:	31%
Spielidee:	29%
Dauerspaß:	30%
Preis/Leistung:	32%
Red. Urteil:	33%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 89,- DM
Hersteller:	Domark/Tengen
Genre:	Action

Spezialität: Zwei Disks, Pausenmodus, Highscores werden nicht gesaved.

DAS GRÖSSTE ABENTEUER STEHT
EUCH NOCH BEVOR :
SONDERHEFT NR. 3

ROLLENSPIELE



EINE PARTY FÜR JEDE PARTY!

Kein Dungeon war uns zu weit und keine Monster zu grimmig, um Euch das Sonderheft zu bieten, auf das Ihr schon immer gewartet habt:

Satte 80 Tests, Geheimtips für Profi-Rollenspieler, tolle Hintergrund-Infos und Entstehungsgeschichten, massenweise Tips, Karten und Lösungen, ein Super-Preis ausschreiben und vieles, vieles mehr.

FÜR ALLE
SYSTEME!

AB 13. NOVEMBER
AM KIOSK!

DAS DÜRFT IHR NICHT VERPASSEN !

UP & DOWN

Schon wieder ein Geburtstagsgeschenk:

Seit Jahr und Tag quält Ihr uns mit der Aufforderung, doch mal das UP & DOWN aufzupeppen. Und wer läßt sich schon gerne am Geburtstag quälen? Also haben wir Euch und uns den Gefallen getan - Bühne frei für die brandneuen

Joker Mega-Charts!

Was hat sich denn nun eigentlich geändert? Im Prinzip fast alles! Also erstmal sind's ja nun zwei Seiten Up & Down, aber das dürfte Euch schon aufgefallen sein (falls nicht: ab zum Augenarzt, aber dalli!). Dann heißen Eure Lesercharts jetzt „Top Twenty“ und sind gleich doppelt so umfangreich wie früher. Das gleiche Verdoppelungsschicksal teilen die Leser-Flops (nunmehr „Top Flops“) - nachdem Ihr Euch lange Zeit standhaft geweigert habt, auch mal ein paar andere Games als „Das Haus“ oder „Das Magazin“ in Erwägung zu ziehen, präsentieren wir Euch nun die internationale Brechmittelproduktion in all ihrer Vielfalt. Ja, Strafe muß sein! Zum Ausgleich sind die Verkaufscharts das, was sie immer waren, nur, daß wir sie jetzt großspurig „Top Seller“ nennen.

Okay, das war ja beinahe noch gar nix, die richtig tollen Neuerungen kommen erst! So werdet Ihr z.B. eine ominöse Liste finden, die sich „Die großen Zehn“ nennt. Damit sind nicht Karl der Große, Phil Collins oder Nobbi Blüm gemeint. Nein, hier handelt es sich um die Auswertung sämtlicher bisher erschienenen Leser-Charts, wobei uns jeder Platz 1 fünf Punkte wert war, jeder Platz 2 vier Punkte usw.. Die Zahlen hinter den Titeln sind die erreichten Points, genau wie's die Cleveren unter Euch sicher schon vermutet haben. Tja, und diese Ewigen-Liste wird natürlich auch zukünftig - quasi ewig - erhalten bleiben. Ständig aktualisiert, versteht sich.

Damit nicht genug: Der Joker ist ja bekanntlich das Fachblatt für Spezialitäten, und so gibt's nun in jeder Ausgabe etwas ganz Spezielles. Diesmal dürft Ihr Euch auf eine Aufzählung der zehn besten Simulationen freuen, nächsten Monat sind dann die Spiele mit der schönsten Grafik dran. Hierfür gehen wir ebenfalls nach bereits ermittelten Testergebnissen (Noten stehen in

der Klammer) aus Amiga Joker und Sonderheften, wobei bei Gleichstand das aktuellere Game den Vorzug erhält.

So, und schließlich haben die Millionen von Eingaben und Petitionen nunmehr ihr Ziel erreicht: Ab sofort stellen jeden Monat zwei ausgewählte Mitarbeiter unseres ehrwürdigen Teams ihre fünf persönlichen Lieblingsspiele vor (wobei wir uns auf die digitalen beschränken wollen...). Zuerst ist natürlich die besonders ehrwürdige Familie Labiner an der Reihe, für die Dezemberausgabe hocken schon Crazy Oskar und Mad Max in den Startlöchern.

Viel, viel Neues also, auf die Redaktions-Charts und -Flops werdet Ihr allerdings zukünftig verzichten müssen. Aber was soll's, die besten bzw. schlechtesten Games der jeweiligen Ausgabe findet Ihr beim Lesen sowieso heraus. Worauf Ihr hingegen keinesfalls verzichten müßt, könnt und vermutlich wollt, das ist die monatliche Verlosung von drei wunderschönen Sammelordnern und den folgenden Games:

- 1 x Chaos Strikes Back
- 1 x Bard's Tale 3
- 1 x Drachen von Laas

Wie Ihr an den Kram kommt? Ganz einfach, Ihr schreibt wie gewöhnlich Eure Hit- und Shitparaden auf eine Postkarte (samt Absender und eventuellem Gewinnwunsch), unsere Glücksfee ermittelt dann aus allen Einsendungen die sechs Glücklichen. Übrigens: Auch Vorschläge für kommende Spezial-Charts werden gerne entgegengenommen! Wer folgende Anschrift auf sein Kärtchen malt, hat jedenfalls schon mal beste Aussichten:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

DOWN

TOP FLOPS



- | | | |
|-----|----------------|-----|
| 1. | PROSOCCER 2190 | (2) |
| 2. | DAS HAUS | (1) |
| 3. | JUNGLE JIM | (-) |
| 4. | NUCLEAR WAR | (4) |
| 5. | DAS MAGAZIN | (3) |
| 6. | TETRIS | (-) |
| 7. | POKER STAR | (-) |
| 8. | YOLANDA | (-) |
| 9. | MATCH PAIRS | (-) |
| 10. | WEB OF TERROR | (-) |

DIE GROSSEN 10



- | | | |
|-----|-------------------------|----|
| 1. | PIRATES! | 52 |
| 2. | SIM CITY | 36 |
| 3. | POPULOUS | 32 |
| 4. | INDIANA JONES (ADV.) | 25 |
| 5. | POWERMONGER | 23 |
| 6. | KICK OFF II | 22 |
| 7. | LEMMINGS | 20 |
| 8. | SECRET OF MONKEY ISLAND | 19 |
| 9. | XENON II | 18 |
| 10. | IT CAME FROM THE DESERT | 11 |

TOP TWENTY



1.	LEMMINGS	(1)
2.	SECRET OF MONKEY ISLAND	(2)
3.	PIRATES!	(3)
4.	POWERMONGER	(4)
5.	SPEEDBALL 2	(6)
6.	TURRICAN 2	(8)
7.	RAILROAD TYCOON	(-)
8.	SIM CITY	(9)
9.	KICK OFF II	(7)
10.	GREAT COURTS II	(10)
11.	EYE OF THE BEHOLDER	(-)
12.	ELVIRA	(5)
13.	NORTH & SOUTH	(-)
14.	INDIANA JONES (ADV.)	(-)
15.	SUPER CARS II	(-)
16.	CADAVER	(-)
17.	M.U.D.S.	(-)
18.	HUNTER	(-)
19.	POPULOUS	(-)
20.	INDIZIERT	(-)

DIE BESTEN SIMULATIONEN



1.	F-16 FALCON	94%
2.	FLIGHT OF THE INTRUDER	91%
3.	RAILROAD TYCOON	90%
4.	F-19 STEALTH FIGHTER	90%
5.	FLIGHT SIMULATOR II	90%
6.	F-15 STRIKE EAGLE II	89%
7.	BATTLE COMMAND	89%
8.	SILENT SERVICE II	88%
9.	RED STORM RISING	88%
10.	F-29 RETALIATOR	88%

TOP SELLER



1.	F-15 STRIKE EAGLE II	(1)
2.	RAILROAD TYCOON	(4)
3.	EYE OF THE BEHOLDER	(7)
4.	SPIRIT OF ADVENTURE	(10)
5.	LEMMINGS	(9)
6.	SECRET OF MONKEY ISLAND	(5)
7.	MANCHESTER UNITED EUROPE	(8)
8.	TOKI	(3)
9.	MIDWINTER II	(-)
10.	FLIGHT OF THE INTRUDER	(-)

PERSONAL FIVE:

Brigitta

1. LEMMINGS
2. WONDERLAND
3. SIM CITY
4. EYE OF THE BEHOLDER
5. PIRATES!

B R I G I T T A



PERSONAL FIVE:

Michael

1. ELITE
2. LEMMINGS
3. LEISURE SUIT LARRY II
4. RAILROAD TYCOON
5. SUPER CARS

M I C H A E L



The unbelievable
AMIGA
Poker

'BRRRRRRRRRRUM-E-AUM-BRR-
RRRRRRRRUM



BRRUM-BRRUM-BRRRRRRRRRR
RRRRRR-BRRRM-BRRM-RRR



ERI!

GANZ SCHÖN WINDIG-HEUTE,
WAS, OSKAR !?!

BRRUM-BRR.... OH!





EXTRABLATT!

Dieses Programm löst alle Ihre Textprobleme: **GHOSTWRITER!**

Neuheit!

Schreiben Sie Ihre Texte noch selber?

GHOSTWRITER produziert Texte auf

Und so ist Ghostwriter aufgebaut:

Knopfdruck!

Stark:

Keine einfachen
Musterbriefe, sondern
psychologisch ausgefeilte
Texte, Briefe, Checklisten
und Hilfen für alle Fälle
des täglichen Lebens!

Wahnsinn

★ Große ★
Gewinnaktion!

Sie haben bereits
gewonnen!

★ Unter allen ★
Bestellern und
Coupon-Einsendern
verlosen wir Software
im Wert von ...

10.000,-DM!

Tägliche Ziehung!

Spitze!

Kaum zu glauben:



„...es war schon verrückt:
am 1. Abend hatte ich ein
seit langer Zeit liegendes
Buchprojekt konzipiert
(60 Min.), 4 längst fällige
Briefe geschrieben (10 Min.),
durch einen Bank Brief 1%
mehr Zinsen für mein
Ersparnis herausgeholt (5
Min), und unseren Urlaub
komplett vorbereitet (15 Min).“

Weitere Vorteile:

Ghostwriter bringt Ihnen:

- Bessere Schulnoten...
- Den besten Haushaltsplan...
- Den günstigsten Urlaub...
- Die günstigste Ferienwohn...
- Einen neuen Arbeitsplatz...
- Den besten Preis für Ihren
Gebrauchtwagen...
- Neue Strategien...
- Bessere Denkschemen...
- Enorme Zeitersparnis...
- Spezialwissen...
- Ein komplettes Zeitplan-
system
- Einen Anzeigenbaukasten...
- Kreativtechniken...
- Schreibt Ihre komplette
Korrespondenz...
- Hilft in der Schule, Beruf...
- Organisiert den Tag...
- Spart Geld...

Auch für Anfänger
leicht zu bedienen!

Ghostwriter

Macht Sie zum Schreib-Profi!

Über 300 fertige Mustervorlagen, Text-
bausteine und Formulierhilfen für (fast)
alle Schreibvorgänge des tägl. Lebens

Dieses Textpaket ist eine Revolution!



JA! es ist kaum zu glauben, aber GHOSTWRITER hat für
fast jedes Schreibproblem eine Lösung parat!

- Fix und fertige MUSTERVORLAGEN und TEXTBAUSTEINE!
- Ausfüllbereit mit HILFSTEXTEN auf Disk gespeichert!
- Schrittweise perfekt ausgearbeitete Texte!
- Hilfen für Schüler, Studenten, Auszubildende!
- Viele veränderbare Checklisten für Haushalt, Urlaub etc...

Und so einfach benutzen Sie GHOSTWRITER!

- 1 Mit dem integrierten Suchsystem finden Sie in
Sekunden den richtigen Textbaustein, Musterbrief,
Checkliste, oder Formulierhilfe...
- 2 Hilfstexte zeigen Ihnen die genaue Verwendung
des Text-Bausteins...
- 3 In der komfortablen Textverarbeitung füllen
Sie die Mustervorlage aus, bringen Ergänzungen
an und lassen das fertige Schriftstück drucken!

Und das alles ist GHOSTWRITER:

Ereidessige Textverarbeitung!

- Maschinensprache!
- Blocktext!
- Randausgleich!
- Umfangreich!
- Komfortabel!

Intelligentes Suchsystem!

- Findet sofort den passenden Text!
- 3 versch. Suchfunktionen!
- Hilfstexte, Index,
- Drucken, Übergabe,
- Blättern etc...

Das TEXT-ARCHIV mit 100-ten
von Textbausteinen!

- Mustervorlagen,
- Textbausteine,
- Checklisten,
- Formuliert.

Über 300

Anwendungen fix und
fertig programmiert!

- Schriftverkehr aller Art
- Einladungen, Glückwünsche,
- Lebenslauf, Reportagen,
- kompl. Bewerbung, Zeugnis,
- Haushaltspläne, Überweis.,
- Kurzbriele, Aufsatzschema,
- Versicherungsscheine,
- Diplomarbeiten, Liebesbr.,
- Kleinanzeigen, Protokolle,
- komplette Geschäftsreis.,
- Kündigungen, Mahnungen,
- Nachrichten, Dankeschreib.,
- komplette ausg. Reden,
- Behördenbriefe, Mängelrüge,
- Bestellungen, Lernkartei,
- Ausschreibung, Kurzgesch.,
- Komplette Checklisten
- für Haus, KFZ, Urlaub,
- Schule, Lernen, EDV,
- Ordnung, Mathe, Physik,
- Rechtschreibung, u.u.u.
- und vieles (D) vieles mehr...

Einführungs-
Sonderpreis: **39⁹⁰**
DM

Heute noch bestellen! Wir liefern sofort!

24 Stunden Telefon:
Goodsoft
Gelsenkircherstr.114
4690 Herne 2

02325 - 53184
FAX: 02325 - 53401

In München steht zwar ein Hofbräuhaus, aber was ist das schon gegen den Club der Bostoner Bomber? Bierdimpel gibt's schließlich auch anderswo, sprengsüchtige Wissenschaftler hingegen nur im neuen Knobel-spielchen von Palace. Hoffen wir wenigstens...

Treten wir dem schrägen Verein also bei und sehen nach, was Sache ist: Kleine Bömbchen müssen durch insgesamt 30 Labyrinth ge-scheucht werden, tunlichst ehe sie explodieren. Das machen sie aber oft und gerne, nämlich immer dann, wenn entweder die Lunte abge-brannt ist oder zwei umher-kullernde Sprengladungen zusammenstoßen. Zwei? Warum nicht, nach und nach kullern nämlich immer wieder frische Bomben in den Irrgarten. Um in den nächsten Level aufzusteigen, ge-nügt es zwar, eine einzige zum Zielpunkt zu dirigieren (wo sie dann per Wasserguß

gelöscht wird), aber je mehr wohlbehalten ankommen, desto mehr Punkte gibt's. Unersättliche können dar-überhinaus ihr Konto mit dem Aufsammeln von Bo-nuspunkten mästen – dafür muß man allerdings öfters einen Umweg in Kauf nehmen.

Nun wäre das ja alles kein Problem, wenn sich die scharfe Ladung direkt steu-ern ließe, sie rollt jedoch unbeirrbar auf vorgegebenen Wegen entlang – nur

Sperren, Drehscheiben und andere Tools können sie in neue Bahnen lenken. Ab-gründe, morsche Brücken und Sprungfelder erschwe-ren bzw. erleichtern die Ge-schichte, zudem verdreht ein zuschauender Reserve-Ein-stein gerne mal eigenmächtig die Wege. Unsereiner macht das per Mausclick, Stick und Keyboard sind we-niger empfehlenswert.

Das Spielprinzip ist zwar nicht umwerfend originell aber nett, die Grafik witzig

und der Sound flott – wer gern Haare rauft, kann das also ruhig auch im Boston Bomb Club machen. (jn)



An der dritten Kreuzung links?

Boston Bomb Club

Grafik:	58%
Sound:	56%
Handhabung:	67%
Spielidee:	54%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	56%
Red. Urteil:	61%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Palace	
Genre: Strategie	

Spezialität: deutsche Anlei-tung, Highscores werden ge-speichert.

T H E B A S K E T M A N A G E R

Wow, ein neues Basketball-Game! Das hört man immer wieder gerne, besonders, wenn es sich um eines mit Managerteil handelt. Aber hören ist eine Sache, mit eigenen Augen sehen, eine ganz andere. Und spielen leider nochmal eine ande-re...

Dementsprechend gestaltet sich der Beginn noch recht vielversprechend: Ehe die neue Saison ihren Lauf nimmt, darf man die Dauer der einzelnen Partien be-stimmen (von Haus aus 2 x 20 Minuten Echtzeit) und die Liga aufstellen – je nach Gusto finden 2 bis 16 Mann-schaften Platz. Mit Hilfe der zur Verfügung stehenden Dollars kauft man sich an-schließend ein achtköpfiges Team zusammen; jeweils fünf der Jungs werden dann ins Gefecht geschickt. Soviel zum Thema Management. Ein bißchen dürftig, meint Ihr? Ja, aber es gibt schließ-lich noch den Action-Teil...

Reingefallen, der ist auch nicht besser! Geboten wird ein scrollendes Spielfeld in der Draufsicht. „Radar“ im Miniformat und ruckfrei umherflitzende Männchen. Das waren die guten Nach-richten, jetzt kommen die schlechten: Die Farben sind häßlich, die Grafik ist schlicht, der Sound mäßig (Titelmusik plus „Tapp-tapp“ und ein paar Brocken

„Nuschelausgabe“); zudem macht die Joystick-Steue-rung alle Aktionen zum Glücksspiel. Mit den Regeln nimmt es hier auch niemand so genau, darüberhinaus hängen die gerade compu-tergesteuerten Teamgefähr-ten oft nutz- und bewegungslos in der Gegend her-um, während man sich mit dem Spieler-Sprite ab-rackert. Daß die Anzeige der

Spielergebnisse nur für Ad-leraugen lesbar ist, wundert da auch keinen mehr – The Basket Manager ist Korbball für den Papierkorb. (jn)



Nicht einschlafen, Jungs!



The Basket Manager

Grafik:	37%
Sound:	30%
Handhabung:	29%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	27%
Preis/Leistung:	29%
Red. Urteil:	28%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Simulmondo	
Genre: Sport	

Spezialität: PAL-Screen, Save-Option, bis zu vier Mit-spieler. Es kommt vor, daß die Zeit einfach stehenbleibt!

Was waren wir gespannt, als der allmorgendliche Blick in den Briefkasten die Amigaversion von Dynamix' edlem Grafikadventure offenbarte. Aufgeputscht vom ersten Liter Kaffee des Tages wähten wir uns bereits am Beginn einer neuen Epoche...

RISE OF THE DRAGON

Und damit lagen wir grundsätzlich gar nicht mal verkehrt: Auf satte zehn Disketten haben die Programmierer des dynamischen Sierra-Ablegers ihren Drachen verteilt! Erwartungsgemäß überschwemmt die Scheiben-Flut den Spieler dann auch mit wahrhaft epochaler Präsentation - animierte Wahnsinnsgrafik und atmosphärische Musikbegleitung, wohin man auch schaut bzw. hört. Leider resultieren daraus nicht minder epochale Wechselorgien, denn bei praktisch jeder Aktion wollen die Disks ausgetauscht werden, oft gleich mehrmals. Dazu gesellen sich ebenfalls epochale Nachladezeiten, hier geht eindeutig Warten vor Spielen. Langer Rede kurzer Sinn, so viele Floppys kann man überhaupt nicht haben, daß der Drachenaufstand spielbar wäre - weiterlesen empfiehlt sich eigentlich nur für Festplattenbesitzer.

Als solcher darf man in den Trenchcoat von Privatdetektiv Hunter schlüpfen,



der im völlig desolaten Los Angeles des Jahres 2053 daheim ist. Die Stadt väter der heruntergekommenen Westküstenmetropole werden gerade mit der Vergiftung des Trinkwasser erpreßt, zur Demonstration haben die Hintermänner ihr Teufelszeug bereits ein paar Junkies unter den Stoff gemischt. Von denen sind denn auch in Nullzeit nur häßlich verunstaltete Leichen übriggeblieben, aber wen scheren schon ein paar tote Fixer? Erst als des Bürgermeisters Töchterlein den Kreis der Opfer adelt, werden die Politiker plötzlich wach - und Hunter bekommt seinen (letzten Endes nicht allzu schwierigen) Auftrag.

Also macht sich Schnüffelnase auf die Jagd, der Weg führt kreuz und quer durch ein schaurig schön gezeichnetes L.A., für das ganz offensichtlich „Blade Runner“ Modell gestanden hat. Für die Fortbewegung des Detektivs sorgt eine weiterentwickelte U-Bahn, für den Fortgang der Story ein recht geschicktes Maus-Cursor-System: Man fährt mit dem Zeiger über den Screen, je nach Lage der Dinge verändert er seine Form. Eine Lupe deutet an, daß das betreffende Objekt eine genauere Betrachtung (per Klick) lohnen würde, ein EXIT-Schild weist auf Ausgänge hin, eine Sprechblase auf mögliche Gesprächspartner. Bei Unterhaltungen

bestreitet Hunter seinen Part mit vorgefertigten Multiple Choice Sätzen, und auch das Inventory ist kinderleicht zu bedienen. Die gelegentlich eingestreuten Action-Schießereien sind abschaltbar, und wenn sich anderswo etwas Wichtiges ereignet, wird der Spieler von toll animierten Zwischensequenzen am laufenden gehalten. Das Fazit fällt diesmal klar wie selten aus: Harddisk-Eigner mit Hang zu spektakulärer Optik werden begeistert sein, Otto Normalamigianer hingegen bekommt nur ein teures Grafikdemo mit Diskwechsel-Garantie. (jn)



Rise of the Dragon

Grafik:	91%
Sound:	88%
Handhabung:	12% (80%)
Spielidee:	75%
Dauerspaß:	24% (62%)
Preis/Leistung:	30% (70%)
Red. Urteil:	29% (74%)

Für Anfänger

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Dynamix

Genre: Abenteuer

Spezialität: Für Festplattenbesitzer gelten die Werte in der Klammer! 1MB erforderlich, schöne englische Anleitung plus Einführung in die Schnüffelpaxis.



Das größte Rock'n'Roll THE BLUES



Sie haben Panik unter der Polizei ausgelöst
Sie haben Menschenmassen in Ekstase versetzt
Sie haben den Rock'n'Roll neu interpretiert
Und jetzt... fängt das Ganze von vorn an

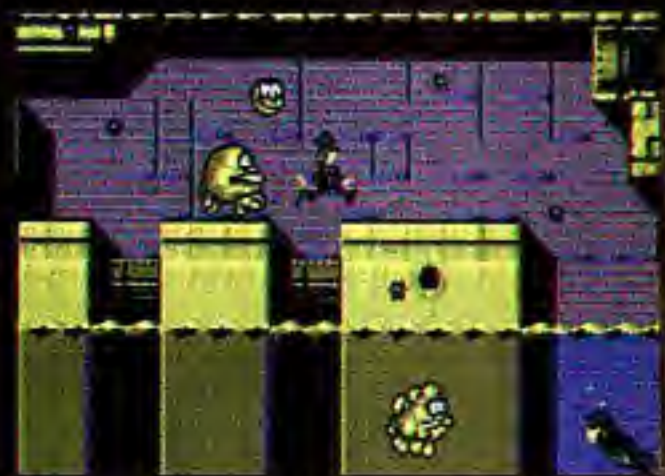
PC Joker 6/91 (C. Borgmeier): «Prima Plattform-Spiel mit witziger Comic-Grafik!»

Amiga Plus 12/91 (H. Lenhardt): Das Filmfeeling kommt dank der soliden Musik-Untermalung gut rüber...
Grafik, Sound, Steuerung und Spielspaß liegen über dem Durchschnitt...

Amiga Joker 11/91 (M. Labiner): «Blues Brothers - die flottesten Brüder seit den Geschwistern Rock und Roll!»

ASM 11/91 (S. Alter): «Man kann sie und ihre Musik nicht in eine der vorgefertigten Schubladen mit der Aufschrift «Rock'n'Roll» hineinpressen, aber... auf Diskette.»

Amiga Dos 11/91 (A. Hink): «The Blues Brothers sind nicht nur für Filmfans ein Muß...»



SPIEL DEN

Spiel ist im Anrollen...

BROTHERS



- Mit den Blues Brothers Jake und Elwood
- Original Blues Brothers-Soundtrack
- 1 oder 2 Spieler-Option
- 6 unterschiedliche Level mit über 300 Screens
- Multidirektionales Scrolling



AMIGA
MS-DOS
ATARI ST
COMMODORE C64



Limited
Edition

mit der original
Sonnenbrille!

BLUES!



Titus Software ist eine Marke von Titus Software. Alle Rechte vorbehalten. © 1995 Titus Software. Alle Rechte vorbehalten. Titus Software ist eine Marke von Titus Software. Alle Rechte vorbehalten. © 1995 Titus Software. Alle Rechte vorbehalten.

LAST BATTLE

Der letzte K(r)ampf

Bisher blieb das zweifelhafte Vergnügen, den Superhelden Aarzak kennenzulernen, den Besitzern eines Mega Drives vorbehalten – jetzt müssen auch wir Amigianer dran glauben. Leider, kann man da nur sagen...

Wieviele stupide Beat 'em ups mit einem muskelbepackten Anabolika-Monster als Held und tristen Häuserwänden im Hintergrund gibt es eigentlich schon? Und selbst wenn noch kein einziges von der Sorte existieren würde, auf dieses hätten wir trotzdem getrost verzichten können!

Es geht mal wieder darum, worum es bei solchen Games eigentlich immer geht: Um sein entführtes Mädchen und nebenbei die ganze Welt zu retten, prügelt man sich durch zahlreiche Spielabschnitte, die alle nach dem gleichen Strickmuster auf-

gebaut sind – hinten scrollt gemächlich eine fade Häuser-/Keller/Tempelwand dahin, vorne haut der Held uninspiriert gepinselten Ninjas/Soldaten/Kriegern die Hucke voll. Da die (dürftig animierten) Gegner hier meist diszipliniert nacheinander aufmarschieren und grundsätzlich immer die gleiche Schlagtechnik gefragt ist, braucht man sich

bei alledem noch nicht mal Sorgen um die Lebensdauer seines Joysticks zu machen! Einzig und allein die Quasi-Endgegner, denen man gleich eigene Level spendiert hat, vertragen ein paar Schläge mehr. Hin und wieder wird auch über heranrollende Felsbrocken oder Baumstämme gehüpft; und zwischen den einzelnen Abschnitten erscheint eine Landkarte, auf der man selbst bestimmen darf, wo man sich als nächstes langweilen will. Nein, sowas von

originell – wo nehmen die Programmierer nur immer wieder diese tollen Einfälle her? Vermutlich fischen sie sie aus den Abfalleimern ihrer Kollegen... (C. Borgmeier)



Last Battle

Grafik:	50%
Sound:	51%
Handhabung:	55%
Spielidee:	12%
Dauerspaß:	28%
Preis/Leistung:	30%
Red. Urteil:	32%
Für Anfänger	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Elite	
Genre: Action	

Spezialität: Die Highscores sind „speicherbar“ – mit Bleistift in der (mehrsprachigen) Anleitung!



SUPER GAMES PAK

Digitale Prähistorik auf CD

Für Spielesammlungen sind im Joker normalerweise ja Specials zuständig, warum machen wir diesmal eine Ausnahme? Ganz einfach: Weil es sich bei dieser Compilation um eine echte Rarität handelt – drei CDTV-Games, die man noch nicht vom Amiga kennt...

Obwohl, irgendwie kennt man sie doch alle. Beispielsweise verbirgt sich hinter Byteman natürlich ein Clone vom guten alten „Pac Man“. Zwar huschen der Pillenfresser und seine Erzfeinde, die Gespenster, durch flüssig scrollende Labyrinth, die sind jedoch so einfallslos gestaltet, wie die Spielidee alt ist. Auch das Gameplay hat seine Macken, kommen wir daher zur Mumie Nummer zwei, dem Breakout-Spielchen Jailbreak. Wie gewohnt, werden mit einem Ball Steinmauern abgetragen, ungewohnt ist lediglich die antiquierte Grafik, der Mangel an Extrawaffen und die miese Steuerung. Dagegen ist Deathbots ja direkt ein Hochgenuß: Bei diesem

„Gauntlet“-Verschnitt irrt man durch ein multidirektional scrollendes Labyrinth, schlachtet tonnenweise

schießwütige Blechkumpagne ab und findet hin und wieder ein paar Granaten oder neue Munition. Das Game ist wenigstens nicht ganz so einschläfernd wie die beiden anderen, selbst die Grafik läßt sich ertragen.

Als ob diese Software-Greise für ein Gerät wie das CDTV nicht Beleidigung genug wären, wurde noch nicht mal an CD-Begleitmusik gedacht, überall bilden 08/15-Digisounds die dürftige Geräuschkulisse. Da können weder die Intros, noch die kleine Dreingabe in Form von zwei Demos etwas retten – das Teil ist keine Compilation, sondern eher ein Sargnagel für's CDTV! (rl)



Aus meiner Gruft laß' ich nur Wasser und CD...



Super Games Pak

Grafik:	31%
Sound:	23%
Handhabung:	29%
Spielidee:	8%
Dauerspaß:	24%
Preis/Leistung:	33%
Red. Urteil:	25%
Für Anfänger	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Odyssey	
Genre: Sammlung	

Spezialität: Die Wertungen repräsentieren einen Querschnitt der drei Spiele.



Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

☎ 081 42/90 11 & 081 42/82 73

Telefax: 081 42/56 454

AMIGA Programme

AMIGA Programme

PREISHITS AMIGA

PREISHITS AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT. 129,90
568 ATTACK SUB DT. 65,90
7 COLORS DT. 54,90
AM37 H THUNDERHAWK DT. 69,90
AIRBUS 320 DT. * 72,90
AMOS 3D 74,90
AMOS COMPILER 69,90
ANTARES KOMPL. DT. 1 MB 69,90
ARMOUR GEDDON DT. 59,90
ARMALYTE 59,90
BANDIT KINGS DT. 89,90
BANE OF COSMIC FORCE 1 MB 69,90
BARD'S TALE 3 DT. 65,90
BASKET MANAGER DT. 59,90
BATTLECHESS 2 DT. 59,90
BATTLEISLE * 65,90
BETRAYAL DT. 69,90
BIG BUSINESS DT. 54,90
BILLARD 3D DT. 65,90
BLUE MAX 1 MB DT. 72,90
BRAT 59,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT. 54,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT. * 69,90
CADAVER KOMPL. DT. 69,90
CADAVER NEW LEVELS DT. 39,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. 59,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB 69,90
CHAMPIONS OF RAJ DT. 59,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB DT. 59,90
CHARGE OF LIGHT BRIGADE 59,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. 65,90
GOLDENEL'S BEQUEST 1 MB 69,90
CONFLICT IN MIDDLE EAST 1 MB 69,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB 69,90
CONQUESTOR DT. * 65,90
CRUISE FOR A CORPSE DT. * 65,90
CRYSTALS OF ARBOREA DT. 69,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB 59,90
CYBERCON 3 59,90
DARKMAN DT. 59,90
DAS BOOT DT. 69,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN 1 MB 69,90
DER PREIS IST HEISS DT. 37,90
DEUTEROS DT. * 75,90
DOUBLE DOUBLE BILL 85,90
DUNGEON MASTER KOMPL. DT. 1 MB 65,90
EDITION VOL. 1 COMPI. KOMPL. DT. 59,90
ELITE DT. 65,90
ELF 59,90
ELVIRA KOMPL. DT. 1 MB 65,90
ENCHANTED LAND DT. 59,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL DT. 59,90
EUROPEAN SUPERLEAGUE DT. 59,90
EXECUTIONER 59,90
EYE OF THE BOHOLDER KOMPL. DT. 1 MB 69,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 75,90
F-16 FALCON DT. 1 MB 72,90
F-16 MISSION DISK 1 DT. 54,90
F-16 MISSION DISK 2 DT. 54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT. 69,90
FACE OF ICEHOCKEY DT. * 65,90
FATE - GATES OF DAWN KOMPL. DT. 69,90
FIST OF FURY COMPI. 65,90
FLAMES OF FREEDOM KOMPL. DT. 75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. 1 MB * 75,90
FRENETIC 59,90
GAUNTLET 3 DT. * 59,90
GHENGIS KHAN DT. 69,90
GLUCKSRAD DT. 37,90
GOODS DT. 65,90
GREAT COURT 2 DT. 69,90
GUNBOAT 1 MB 69,90
HARD NOVA DT. * 59,90
HÄGAR DER SCHRECKLICHE DT. 65,90
HERO QUEST BRETTSPIEL DT. 59,90
HILL STREET BLUES KOMPL. DT. 65,90
HUNTER DT. 65,90
IMPERIUM DT. 65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 65,90
INDIANAPOLIS 500 DT. 59,90
INTERNATIONAL ATHLETICS 59,90
INVEST KOMPL. DT. 65,90
IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB 74,90
JAHANGIR KHAN SQUASH 59,90
JONATHAN DT. 79,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. 85,90
KICK OFF 2 DT. 59,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS 25,90
KICK OFF FINAL WHISTLE DT. 35,90
KILLING CLOUD 59,90
KINGS BOUNTY 1 MB 69,90
KINGS QUEST 5 1 MB * 85,90
LARRY 3 KOMPL. DT. 65,90
LEGEND OF FAIRGAIL KOMPL. DT. 59,90
LEMMINGS DT. 59,90
LIFE & DEATH 1 MB 59,90
LOGICAL DT. 69,90
LOOM KOMPL. DT. 69,90
LORDS OF THE RINGS DT. * 1 MB 69,90
LOTUS TURBO 2 * 59,90
MY TANK PLATOON DT. 72,90

MANCH. UNITED EUROPE DT. 129,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT. 65,90
MAUPITI ISLANDS KOMPL. DT. 54,90
MEGA TRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB 69,90
MEGALOMANIA DT. * 72,90
MERCHANT GOLF DT. 74,90
MERCY 69,90
METAL MASTERS DT. 69,90
METAL MUTANT 59,90
MIG 29 FULCRUM DT. 59,90
MONKEY ISLAND KOMPL. DT. 1 MB 89,90
MONOPOLY 69,90
MONSTER BUSINESS DT. 65,90
MONSTERPACK 59,90
MOONBASE 1 MB 59,90
M.U.D.S. DT. 65,90
NAM "VIETNAM" DT. 69,90
NAVY SEALS DT. 54,90
NEBULUS 3 DT. 65,90
NEW YORK WARRIORS 72,90
OIL IMPERIUM DT. 59,90
ON THE ROAD KOMPL. DT. 54,90
OUTRUN EUROPE DT. * 69,90
PANZA KICK BOXING DT. 65,90
PGA TOUR GOLF DT. 39,90
PINBALL MAGIC DT. 59,90
PIRATES DT. 69,90
PLAYER MANAGER KOMPL. DT. 59,90
POLICE QUEST 2 1 MB 59,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB 69,90
PORTS OF CALL DT. 65,90
POT PANIC DT. 69,90
POWERMONGER DT. 69,90
POWERMONGER DATA DISK DT. * 69,90
POWER UP COMPI. 65,90
P.P. HAMMER DT. 65,90
PREDATOR 2 69,90
PREHISTORIC 59,90
PROFLIGHT 1 MB 59,90
PROJECT PROMETHEUS KOMPL. DT. 59,90
QUEST FOR GLORY 2 1 MB 69,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB 69,90
RAINBOW COLLECTION DT. 37,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT. 75,90
RBI 2 BASEBALL 85,90
RED BARON 1 MB * 65,90
RED STORM RISING DT. 65,90
RETURN OF MEDUSA KOMPL. DT. 65,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 65,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB * 65,90
ROBIN HOOD DT. 59,90
ROBOCOP 2 DT. 59,90
RODLAND DT. 59,90
ROLLING ROYALTY DT. 59,90
R-TYPE 2 DT. 69,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB 75,90
SHADOW DANCER 72,90
SHADOW SORCERER KOMPL. DT. * 54,90
SHIFTRIX DT. 69,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB 65,90
SIM CITY / POPULOUS PACK 69,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 & 2 JE 65,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR 65,90
SIM EARTH DT. * 75,90
SKULL & CROSSBONES DT. 75,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT. * 59,90
SPEEDBALL 2 DT. 69,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. 69,90
STARFLIGHT 2 DT. * 37,90
STORMBALL DT. 65,90
STRATEGO 65,90
STREET HOCKEY 69,90
SUPERCARS 2 DT. 59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT. 65,90
SWITCHBLADE 2 59,90
SWIV - SILKWORM 2 DT. 59,90
TEAM YANKEE DT. 65,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION 65,90
THALION FIRST YEAR COMPI. 65,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB 59,90
THEIR FINEST HOUR MISSION 1 59,90
THUNDERJAWS * 65,90
TOWER FRA DT. 1 MB 74,90
TRADERS DT. * 59,90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 79,90
TERRICANE 2 DT. 85,90
UMS 2 DT. 1 MB 59,90
VIRTUAL REALITY DT. 25,90
VROOM * 35,90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 1.5 MB 59,90
WARLORDS 69,90
WARZONE 85,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. 85,90
WINZER KOMPL. DT. 65,90
WOLFPACK DT. 1 MB 59,90
WONDERLAND 1 MB 59,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 69,90
WRECKERS DT. 69,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. 69,90
ZONE WARRIOR DT. 59,90
Z OUT DT. 72,90

3D POOL BILLARD 59,90
A.P.B. 69,90
ARKANOID REV. OF DOH 65,90
BART'S TALE 2 65,90
BATMAN THE MOVIE 69,90
BEACH VOLLEY 69,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY 59,90
BLAZING THUNDER 59,90
BLOOD MONEY 69,90
BUBBLE BOBBLE 69,90
BUCKHORN 78,90
CASAL 49,90
CALIFORNIA GAMES 59,90
CARRIER COMMAND 65,90
CLOUD KINGDOM 75,90
CONFLICT EUROPE 65,90
CONTINENTAL CIRCUS 74,90
CONQUEROR 59,90
DEADLINE INFOCOM 59,90
DEFENDER OF THE CROWN 54,90
DOUBLE DRAGON 59,90
DRAGON SPIRIT 69,90
DYNASTY WARS 59,90
F-16 COMBAT PILOT 69,90
FANTASY WORLD DIZZY 59,90
FERRARI FORMULA 1 49,90
FLOOD 65,90
GAUNTLET 2 49,90
GEMINI WING 69,90
HARD DRIVIN 59,90
HARD DRIVIN 2 59,90
HITCHHIKERS GUIDE INFOCOM 65,90
HOSTAGES 65,90
HOUND OF SHADOW 39,90
IMPOSSIBLE 72,90
IMPOSSIBLE MISSION 2 54,90
INTERCEPTOR 65,90
INTERN. KARATE PLUS 65,90
JUMPING JACKSON 85,90
JUNGLE JIM 65,90
KID GLOVES 65,90
KINGS QUEST 4 75,90
KULT 49,90
LAST NINJA 2 74,90
LEATHER GODESS OF PHOBOS INFOCOM 74,90
LEISURE SUIT LARRY 3 79,90
LOMBARD RAC RALLY 65,90
MIAMI CHASE 69,90
MIG 29 CODEMASTERS 59,90
NEUROMANCER 1 MB 65,90
NEW ZEALAND STORY 59,90
NITRO - PSYGNOSIS - 59,90
NORTH & SOUTH 59,90
OPERATION HARRIER 59,90
OPERATION STEALTH KOMPL. DT. 65,90
OUTRUN 69,90
PASSING SHOT 59,90
PLANETFALL 59,90
POWERDROME 59,90
PROJECTILE 75,90
PRO BOXING 74,90
QUARTZ 39,90
RAMBO III 39,90
RICK DANGEROUS 1 75,90
ROCKET RANGER DT. VERSION 65,90
ROCK STAR 65,90
R-TYPE 65,90
RVF HONDA 69,90
SHADOW OF THE BEAST 1 65,90
SHERMAN M4 59,90
SHINOBI 59,90
SHUFFLEPACK CAFE 59,90
SIDEWINDER 2 59,90
SILENT SERVICE 1 59,90
SILKWORM 59,90
SINOBAD 59,90
SKYCHASE 65,90
SPACE ACE DT. 75,90
SPACE QUEST 1 59,90
SPACE QUEST 2 69,90
SPACE QUEST 3 39,90
SPEEDBALL 59,90
SPELLFIRE THE SORCERER 69,90
STARFLIGHT 65,90
STELLAR 2 65,90
STUNT CAR RACER 54,90
STRIDER 2 72,90
SUMMER EDITION 79,90
SUPERCARS 1 65,90
SUPER GRAND PRIX 69,90
SUPER HANG ON 65,90
SWORD OF TWILIGHT 49,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 85,90
TENNIS CUP 69,90
TESTDRIVE 2 74,90
THREE STOOGES 74,90
THUNDERBLADE 59,90
TOOBIN 65,90
TREASURE ISLAND DIZZY 64,90
TV SPORTS FOOTBALL 59,90

WATERLOO 29,90
WINGS OF FURY 29,90
WISHBRINGER 29,90
WIZBALL 29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD 29,90
XENON 29,90
YOGI & GREED MONSTERS 34,90
ZORK 1 - 3 24,90
ZORK 1 - 3 29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

AD & D Kalender 1992 22,-

Lösungshilfen für viele Adventures und Rollenspiele 14,90

AMIGA CDTV

CDTV GRUNDGERÄT 1599,00
CDTV TASTATUR ADAPTER 45,90
CDTV ADAPTER & A2000 TASTATUR 429,90
BATTLECHESS 69,90
F16 FALCON INCL. MISSION 1 & 2 * 105,90
FRED FISH COLLECTION 109,90
HOLIDAY MAKER DT. * 69,90
HOUND OF BASKERVILLE 69,90
LEMMINGS 69,90
PSYCHOKILLER 69,90
SHIFTRIX / LETTRIX DT. 59,90
SIM CITY DT. 69,90
STADT DER LÖWEN DT. * 69,90
TEAM YANKEE 75,90
TOWN WITH NO NAME 69,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY * 75,90
WRATH OF THE DEMON 59,90
XENON 2 MEGABLAST 59,90

Weitere Neuerscheinungen bitte anfragen!

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER 24,90
AMIGA ACTION REPLAY VERSION 2 189,00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR 26,90
INFRAROT FERNBEDIENUNG F. JOYSTICK 69,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5" 159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5" 149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 29,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ 79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT 84,90
MAXI AMIGA BREMSE AMIGA 500 85,90
MOUSE/JOYSTICK UMSCHALTER 49,90
MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG 9,90
SYNCHRO EXPRESS 3 99,00
TRACKBALL 119,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL incl. Hardware 74,90

Diskettenlaufwerke

3.5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSUMME 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 159,90

5.25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 4080 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 209,90

Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR 79,90
1.8 MB MAXI CARD AMIGA 500 INTERN MIT 1.8 MB BESTÜCKT UHR 279,90
2.0 MB MAXI CARD AMIGA 2000 AUF 8 MB AUFRÜSTBAR 319,90

LEERDISKETTEN

3.5" 2DD NoName 10er 9,90
3.5" 2HD NoName 10er 19,90
5.25" 2DD NoName 10er 5,90
5.25" 2HD NoName 10er 12,90
PREISE AB 250 STÜCK ERFRAGEN!

MÄUSE

GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD 59,90
MOUSE SET HAUSHALTERPAD 19,90
MAUSMATTE 9,90

DISKETTENBOXEN

BOX 80 STÜCK 3.5" DISKETTEN 19,90
BOX 100 STÜCK 5.25" DISKETTEN 19,90

* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag, Bitte Computertyp angeben, *
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 7,00 DM * Ausland Eurocheck plus 15,00 DM Versand

KING'S QUEST V



Vielleicht liegt's ja an der neuen Einheits-Menüleiste, die jetzt bei allen Sierra-Spielen verwendet wird. Sie ist zwar einfach zu bedienen, doch schränkt sie auch die Handlungsmöglichkeiten ein – man probiert nun oft wahllos rum, statt richtig rumzurätseln. Dazu kommt der (hoffentlich nun wirklich) letzte Teil der Königssaga technisch ziemlich durchwachsen daher. Grafik ist zwar reichlich vorhanden und schön gemalt noch dazu, aber wenn sich alles bloß in Zeitlupe bewegt, verabschiedet sich schon bald der Spaß daran. Vor allem Grahams Begleiter, die Eule, erweist sich als arges Handicap! Bis der Vogel jedesmal gelandet ist, vergeht eine halbe Ewigkeit, und das sogar bei niedrigstem (Grafik-) Detaillevel. Auch vom Sound hätten wir uns mehr erwartet, die Effekte sind nichts Besonderes, das Niveau der Musikstücke bewegt sich zwischen (überwiegend) fürchterlich und (zu selten) hervorragend.



Alles in allem ein Adventure für nervenstarke Märchen-Fans – und wenn sie nicht gestorben sind, dann warten sie noch heute... (mm)



Vor nicht allzulanger Zeit geschah es, daß ein Sierra-Adventure vom PC auf den Amiga umgesetzt wurde. Und siehe, das Game war gut, aber die Konvertierung so schlecht, daß man es ohne Festplatte nicht spielen konnte. Weil das ein unhaltbarer Zustand war, taugen diesmal weder Game noch Konvertierung was...



Eine mächtige Magierin namens Roberta Williams hat es furchtbar geärgert, daß es auf der Welt immer noch so viele Leute gibt, die einen Amiga ohne Festplatte und Turbokarte besitzen. Deshalb bescherte sie diesen Unbelehrbaren nun ein Spiel, bei dem sie die ganze Zeit beschäftigungslos dazitzen müssen und nur hin und wieder mal eine Diskette wechseln dürfen. Gelegentlich können sie auch etwas auf dem Bildschirm anklicken, aber dann heißt's gleich wieder abwarten. Tee trinken, abwarten. Sterben kann man zwar nicht dabei, aber einschlafen, und sobald das Programm das merkt, muß man zur Strafe wieder ganz von vorne bzw. beim letzten Speicherstand anfangen.

Gut, daß die neuen Sierra-Adventures mit einem unaufgerüsteten Amiga praktisch unspielbar sind, ist mittlerweile relativ bekannt. Aber im Fall der nun schon seit fünf Folgen vom Unglück gebeutelten Königsfamilie kommt erschwerend hinzu, daß auch die Handlung keinen mehr vom Hocker reißt. Losgehn tut's damit, daß Schloß Daventry mitsamt seinem blau-blütigen Inhalt entführt wird, und zwar komplett! Lediglich der Haushaltsvorstand, König Graham, bleibt unglaublich stöhnend zurück – er hatte nämlich gerade seine Lieblingseule Gassi geführt und dürfte/mußte deshalb nicht mitliegen. Selbstmurmelnd, daß sich der Rest des Games um die Familienzusammenführung durch Papa Graham dreht. Er begegnet dabei allerlei skurrilen Gestalten, wie sprechenden Baumprinzessinnen, aufdringlichen Schneidern, seltsamen Insekten und einer Hexe, die Prinzen am liebsten im Frosch-Format mag. Bloß von Spannung, Dramatik oder gar Komplexität war im Märchenland nichts zu entdecken!



King's Quest V

Grafik:	78%
Sound:	59%
Handhabung:	33%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	48%
Preis/Leistung:	46%
Red. Urteil:	48%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 119,- DM	
Hersteller: Sierra	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Mindestens 1MB erforderlich, läppische acht Disketten...



RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: ☉ Karasoft, Darius ☉ Thali AG



• Ein Spiel, welches sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene begeistern und verführen wird!



• Eine Mischung aus Strategie und Zauberei: wenden Sie zahlreiche Zaubersprüche an, bauen Sie Schlösser, bewegen Sie Truppen...



CELTIC LEGENDS



UBI SOFT
Entertainment Software



• Ein Archipel aus 23 Inseln, jede mit eigentümlichen und besonderen Charakteristiken.



• Spielmöglichkeiten: 1 oder 2 Spieler und mit didaktischer Option.
• Ein Hauch von Rollenspiel: erfinden Sie Figuren, erwerben Sie Pluspunkte...



CELTICA, das von den Göttern begnadigte Königreich ist in Gefahr, seitdem der weise Oberzauberer gestorben ist.

Der Streit bricht aus zwischen seinen Zauberschülern, SOGROM dem Rotenden, der sich mit der Macht des Bösen verbunden hat, und ESKEL dem Blauen, der den Rat der Weisen vertritt.

Benutzen Sie Ihre magischen Kräfte zum Besten und zeigen Sie, daß Sie ein feiner Stratege sind: Gewinnen Sie den Endsieg auf dem Rochebrume-Archipel!



BUILDERLAND

Die „Lemmings“ haben es vorgemacht, dann hat der kleine „Brat“ die Idee aufgegriffen, und jetzt ist man auch in Frankreich auf den Trichter gekommen – Spiele mit indirekter Steuerung sind in!

Dabei sieht Loricels Builderland mit seinen sechs umfangreichen Leveln voller brav horizontal scrollender Landschaften zunächst wie ein x-beliebiges Plattformspiel aus. Der Schein trügt, denn ähnlich wie bei „Brat“ läuft hier ein knubbliger kleiner Held unbeirrbar auf Gebirgsschluchten, angreifende Killervögel und viele andere Gefahren zu. Da muß man fix reagieren: Mit einem Joystick-Cursor werden auf dem Weg verstreute Gegenstände (Rampen, schwebende Brücken, Bomben, etc.) aufgenommen und an wohlbedachter Stelle so abgelegt, daß der Kleine unbeschadet weitertrabbeln kann – kann er das aus irgendwelchen Gründen nämlich nicht, ist eines seiner drei Leben futsch! Aber zum Glück darf man etwas Zeit schinden, indem man ihn stoppt, diese Möglichkeit ist allerdings nur begrenzt vorhanden. Außerdem helfen diverse Extras wie Schuhe, Messer oder Helme (werden beim Drüberlaufen automatisch aufgesammelt) beim Überwinden scheinbar unüberwindlicher Hindernisse.

Ganz konventionell plattformmäßig geht es in den Bonusräumen zu, wo durch gezieltes Hüpfen, Schießen und Steineschmeißen ein Monster schachmatt gesetzt werden muß. Dazu gibt's Endgegner, zwei Continues, Paßwörter für gelöste Level und kunterbunte Kinder-Grafik. Der Sound beschränkt sich auf beschwingte Begleitmusik, und die Steuerung geht durchaus in Ordnung. Alles in allem also kein Meilenstein, aber wer „Brat“ mochte, wird sich im Builderland auch wohlfühlen. (rl)



Builderland

Grafik:	59%
Sound:	56%
Handhabung:	62%
Spielidee:	67%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	65%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Loricel
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Pause- und Escapefunktion, Highscores werden nicht gesaved.



Auf Wanderschaft im Rainhull Island...

FORMULA 1 3D

Erinnert Ihr Euch noch an das traurige Rennspielchen „Vector Championship Run“? Falls nicht, ist das durchaus verständlich. Umso unverständlicher, daß man sich bei der italienischen Firma Simulmondo gar so gut erinnert...

Den Jungs kam das Teil nämlich gerade recht, sollte doch ihr C 64-Game „F1 Manager II“ aus unerfindlichen Gründen für den Amiga umgesetzt werden. Also haben sie sich den Vektor-Champion geschnappt, da und dort eine kleine optische Retusche angebracht und finito. Daß der Managerteil des BrotkastenVorbilds kurzerhand gekippt wurde, und durch einen zu flachen Blickwinkel die Strecke nun so unübersichtlich ist, daß man die Kurven viel zu spät erkennt, hat sie offenbar ebensowenig gestört wie der tödlich langweilige Spielablauf: Nach der Qualifikation geht's ins Rennen, wo man Runde um Runde auf der ewig gleichen Strecke dreht, bis endlich mal das Zeitlimit unterschritten wird und man wieder von vorne anfangen darf. Schnarch!

Dabei wäre die Grafik gar nicht mal so verkehrt – okay, im High-Detail-Modus ruckelt sie ein wenig, aber ab Medium fährt sich's recht flott; die Konkurrenten sehen auch nicht übel aus. Daß man jedoch durch sie hin-

durchfahren oder sie ohne nennenswerte Folgen ganz einfach zur Seite schieben kann, ist dann doch ein bißchen seltsam. Tatsächlich ist das Game der Hit für jeden wahren Geisterfahrer! Die Sticksteuerung reagiert etwas zu grob, der Sound klingt nach einem größenwahnsinnigen Rasenmäher, und die (deutsche) Anleitung ist ein echter Höhepunkt in Sachen Kuriosität: Von den zehn Seiten befaßt sich eine mit der Amigaversion, der Rest mit den Manager-Optionen des 64er-Games... (jn)



Formula 1 3D

Grafik:	61%
Sound:	27%
Handhabung:	41%
Spielidee:	30%
Dauerspaß:	28%
Preis/Leistung:	31%
Red. Urteil:	29%

Variabel

Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Simulmondo
Genre: Sport

Spezialität: PAL-Screen, Bestzeiten werden abgespeichert, drei Schwierigkeitsgrade.



Geistlose Geisterfahrt...

SEITENHIEBE

Die Würfel sind gefallen, jetzt gibt's kein Zurück mehr: Die Girl-Seite ist tot, es leben die Seitenhiebe! Ich finde, Ihr habt weise gewählt; Seitenhiebe paßt gut, und endlich dürfen auch die Jungs höchst offiziell mitlesen. Zur Premiere habe ich mir also ein „weibliches“ Thema ausgesucht, das bestimmt auch Männer interessiert – Girls in der Szene...

Seit zwei Jahren jammere ich jetzt Monat für Monat auf dieser Seite über den Mangel an weiblichen Freaks, da hat es mich ehrlich erstaunt zu erfahren, daß die Welt der Cracker und Hacker keine rein männliche ist. Zugegeben, ich konnte mir einfach nicht vorstellen, daß es Mädchen in einer Umgebung aushalten können, in der sich jeder Zweite mit einem Pseudonym wie „The Ultimate Warrior“ oder „The Bloody“ schmückt – sorry, mir fallen da immer diese doofen Catcher ein... Aber Vorurteile sind schließlich dazu da, widerlegt zu werden, und bei meinen Recherchen (an dieser Stelle nochmal heißen Dank an Dr. Freak für seine tatkräftige Unterstützung) mußte ich mich denn auch eines Besseren belehren lassen.

Natürlich sind auch und gerade in der Szene Mädchen nicht unbedingt an der Tagesordnung, aber es gibt sie. Man denke nur an Mandy, die vor etwa drei Jahren viel zum „Ruhm“ der Gruppe Dream Team beigetragen hat. Als eine der ersten Amiga-Ladies war sie bekannt wie ein bunter Hund, kaum eine der berühmten Copyparties, auf der Mandy gefehlt hätte! Heute dürften dem Insider eher Namen wie Andrea von Fairlight, Sabine von Alphaflight oder Patsy von Brainstorm ein Begriff sein, letztere besonders als aktive Mitarbeiterin des Diskmags „Zine“. Und wie

sind die Girls in die Szene gekommen? Meist relativ unspektakulär über einen Freund, der schon drin war. Gut, aber wenn sie erstmal drin sind, was machen sie dann da? Das ist schon wesentlich interessanter: Sie übernehmen nämlich in der Regel Aufgaben, die denen der Frauen in der legalen Softwareindustrie gar nicht so unähnlich sind!

Weibliche Coder oder Cracker waren nirgendwo zu entdecken, wohl aber Gegenstücke zu dem, was man in der Industrie als Public Relation Managerin bezeichnen würde. Da Mädels in der Szene wie gesagt eher eine Ausnahmeerscheinung sind, eignen sie sich natürlich hervorragend als Aushängeschild für ihre Gruppe. Das soll nun aber nicht heißen, daß sie zu reinen „Vorzeige-Tussis“ für Copyfeten degradiert werden, ihre Domäne liegt mehr beim Swap-

pen. Klarer Fall, welcher männliche Freak würde nicht lieber mit einem charmanten Mädchen die Soft austauschen? Seit die Post als Transportgesellschaft für Raubkopien ausgedient hat und praktisch alles über DFÜ abgewickelt wird, findet man daher eine Reihe von Szene-Damen, die ein erstaunliches Geschick im Umgang mit Modems an den Tag legen...

Aber so nützlich diese „Exotinnen“ für ihre Gruppe auch sein mögen, wie nicht anders zu erwarten, hat die Aufmerksamkeit, die ihnen gezollt wird, auch ihre Kehrseite: Nicht nur, daß sie es in dieser Männerdomäne tagtäglich mit dummen Sprüchen seitens der Szene-Machos (und davon gibt's genug!) zu tun bekommen, auch aus ihrem nichtcomputerisierten Freundeskreis sind Anfeindungen an der Tagesordnung (mit was für

Typen gibst du dich denn ab...!). Zieht man jetzt noch ins Kalkül, daß das Leben am Rande der Legalität an sich nicht unbedingt ein Zuckerschlecken ist, dann weiß ich gar nicht so genau, was ich den Damen raten würde, sollte das „Cracker Journal“ nochmals einen Aufruf starten, alle interessierten Mädels möchten doch mal bei der Szene vorstellig werden...

Tja, Szene hin, neuer Name her – im letzten Heft habe ich Euch für diesmal eine ausgiebige Verlosung versprochen, und jetzt ist es soweit:

Fünf tolle Games und fünf spitzenmäßige Joysticks warten auf neue Besitzerinnen! Tschuldigung, neue Besitzer sind natürlich genauso möglich. Ehrlich, das Geschlecht ist völlig egal, Hauptsache, Ihr wißt die Antwort auf folgende Frage: **Wie heißt die Einheit, in der die Übertragungsrate von Modems gemessen wird?**

Wer's weiß (und wer weiß es nicht...), schnappt sich ein Postkärtchen, schreibt Antwort plus Adresse drauf und schickt es an:

**Joker Verlag
„Seitenhiebe“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**

Viel Glück beim Mitmachen, in vier Wochen gibt's neue Seitenhiebe. So long.

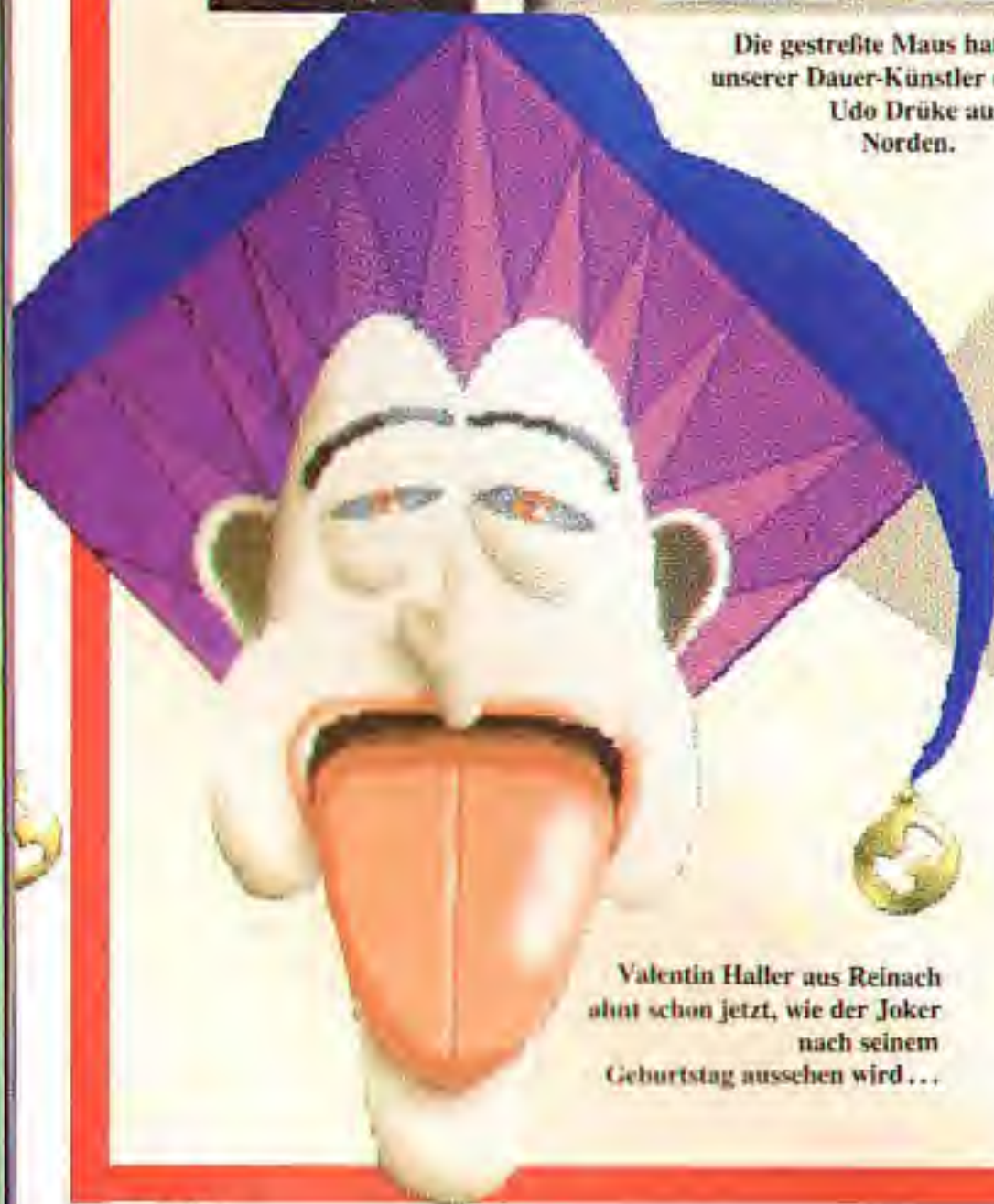
Eure Brigitta



JOKER & GALERIE



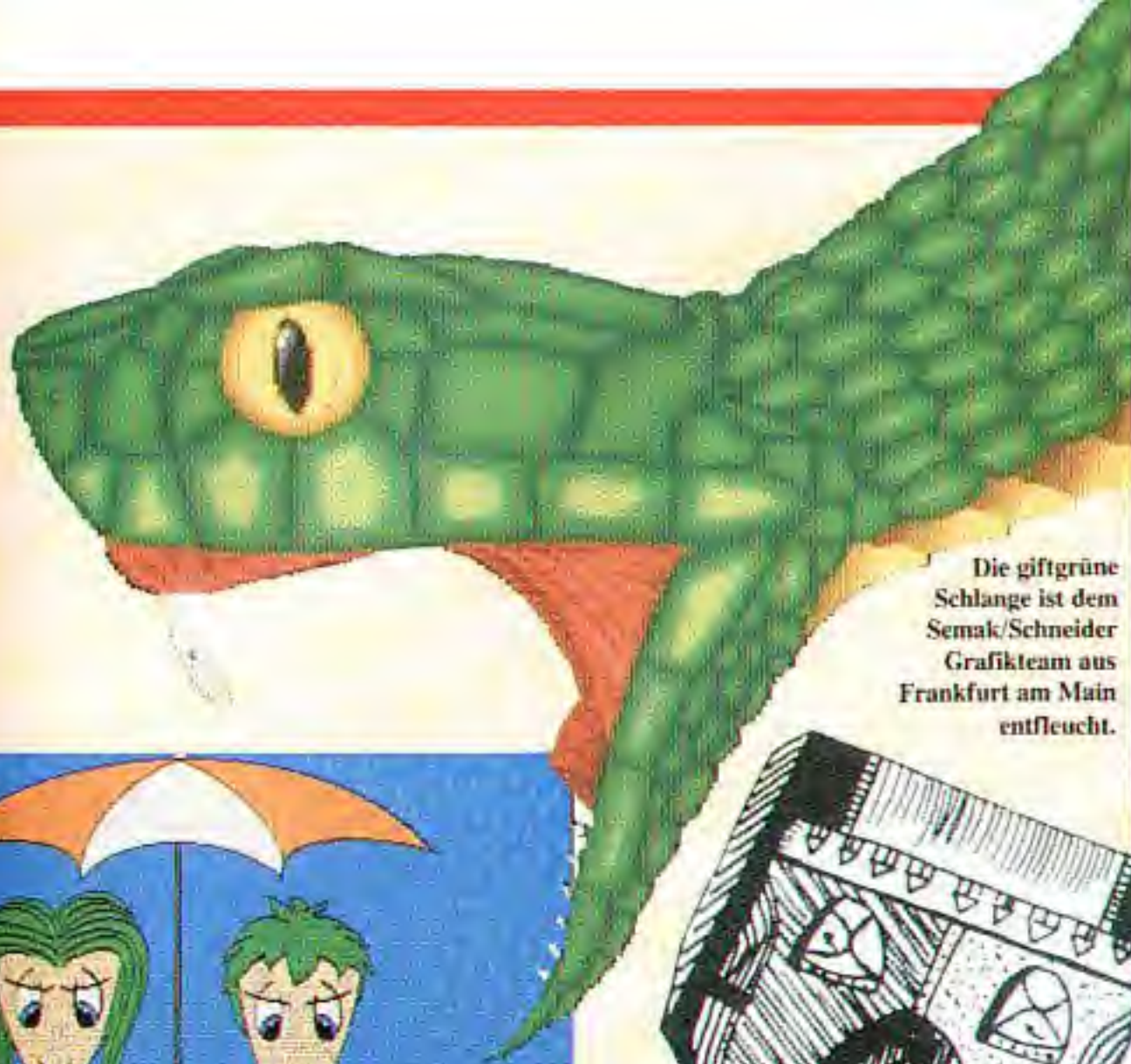
Die gestreifte Maus hat einer unserer Dauer-Künstler daheim: Udo Drücke aus Norden.



Valentin Haller aus Reinach ahnt schon jetzt, wie der Joker nach seinem Geburtstag aussehen wird...



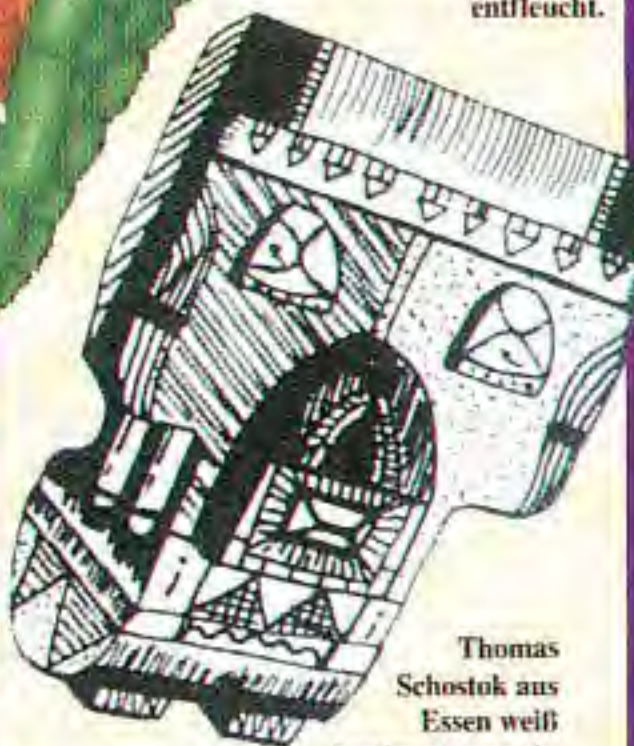
Der Donald unter den Jokern stammt von Torsten Kiebert aus Dortmund.



Die giftgrüne Schlange ist dem Semak/Schneider Grafikteam aus Frankfurt am Main entfloht.



Das Lemming-Pärchen hat Andreas Masurkowski aus Bamberg in den Regen geschickt.



Thomas Schostok aus Essen weiß bestimmt, was ein "Excoco" eigentlich ist. Oder???

Welch einigendes Band verbindet auf geheimnisvolle Weise die Titanic, den Papst und die Mona Lisa? Nun, alle Schiffe, Kirchenfürsten und Lächlerinnen dieser Welt hatten bzw. haben irgendwann mal Geburtstag - genau wie unser Joker heute! Vorhang auf für die Feiertags-Galerie...

Der Morgen danach

...

...kann bei solchen Festivitäten bekanntlich schlimm sein, aber der Monat nach dieser Ausgabe ist einfach der Dezember. Da gibt's dann so das Übliche: Nikolaus, Weihnachten, Christkind, einen neuen Amiga Joker und natürlich auch 'ne neue Galerie. Und dafür brauchen wir Stoff, Leute! Also macht uns das kleine Geburtstagsgeschenk und rafft all eure selbstverbrochenen Zeichnungen, Comicstrips, Computergrafiken usw. zusammen, schnürt ein handliches Päckchen und schickt es an:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



Das Joker-Team ist Teamwork - von Sebastian und Alex Grupe aus Zelle. Die Namen passen zwar nicht immer zum Portrait, aber sonst paßt alles...

Joysoft



Stratego**

Amiga 74.90

Blade Warrior

Amiga 59.90

Altered Destiny

Amiga 74.90

Brigade Commander

Amiga 64.90

Conflict in Middle East

Amiga 74.90

Cobra*

Amiga 51.90

AMIGA

Air Combat Aces* .. 77.90
Air Sea Supremacy* 77.90
Battle Isle** 69.90
Bundesliga Manager
Professional* 74.90
Cardinal of Kreml* .. 64.90
Cobra* 51.90
Cruise for a Corpse 74.90
Die Kathedrale** .. 79.90
European
Superleague* 64.90
Eye of Beholder** .. 79.90
F15 Strike Eagle** 84.90
Falcon Collection* .. 89.90
Fate-Gates of Dawn 79.90
Final Conflict** 69.90
Flight of Intruder** .. 89.90
Frenetic 64.90
Gateway of the
Savage Frontier* .. 69.90
Germ Crazy* 64.90

AMIGA

Outrun Europe* ... 64.90
Pools of Darkness .. 69.90
R-Type II 69.90
Rainbow Collection* 49.90
Rings of Medusa II** 69.90
Rise of Dragon* ... 99.00
Robocod* 64.90
Secret of Silverblad. 69.90
Shanghai 2* 74.90
Space Quest IV* ... 99.90
Speedball 2 74.90
Stratego** 74.90
Sword&Galleons .. 69.90
Their finest Mission 34.90
Thunderhawk 89.90
Traders* 69.90
Train It 81.90
TV Sports Football .. 29.90
Utopia 74.90
Virtual Reality** ... 84.90

Vroom

Amiga 69.90

Builderland

Amiga 54.90

Lotus Turbo 2*

Amiga 64.90

Pegasus*

Amiga 64.90

Blues Brothers*

Amiga 72.90

Grand Prix*

Amiga 84.90

VIDEOFILME

Aufgepaßt! Wir führen über 1100 Musikvideos und ca. 400 Spielfilme. Kostenlose Preisliste anfordern!

Heart of Dragon ... 69.90
Hero Quest Exp.Kit 39.90
Hotel Manager*/** ...
Hunter** 74.90
Jetsons 69.90
Jonathan** 110.00
King's Bounty 74.90
King's Quest V 99.00
Last Ninja 3** 69.90
Lemmings DataDisk 38.90
Megalomania** ... 77.90
Mercs** 64.90
Midwinter 2** 84.90
Might & Magic III .. 69.90

CD/TV
Hound of Baskerv .. 82.90
Lemmings 69.90
Psychokiller 82.90
Sim City 82.90
Tie Break 69.90
Winzer 69.90

ZUBEHÖR

1MB Speichererweiterung (für A500) 89.00
Ext. 3.5" Laufwerk 159.00
Designer
Schutzhülle 29.90

KÖLN 41

Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 42 55 66

KÖLN 1

Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

BONN

Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1

Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irtrum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (** = deutsche Anleitung).
VK 8.-DM, bei Vorkasse 4.-DM. Bei Rechnungswert über 80.-DM nur 4.-DM VK, bei Rechnungswert über 140.-DM VV frei. Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse VK 12.00. Wegen großer Lagerhaltung schnellste Lieferfähigkeit. Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme, Eilpost-Service, UPS-Lieferung und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Unsere BLITZVERSAND erreichen Sie unter

02 21 - 430 10 47

DER ULTIMATIVE JOYSTICK-TEST

Kaum haben uns 48.712 Aufforderungen erreicht, kaum haben wir 2703 mal versprochen ihnen nachzukommen, schon ist es soweit: Voller Stolz präsentieren wir die umfassendste Marktübersicht aller Zeiten – 33 Freudenknüppel im Härtetest!

DYNAMICS

Erfahrung gehört für Dynamics zur Firmenphilosophie, Elemente ihrer Sticks waren ja bereits in Ataris Arcade-Oldie „Pac Man“ zu finden! Fast ebensolange produziert die Company nun schon das beliebteste Zockerwerkzeug überhaupt – den „Competition Pro“. Das Gerät ging weltweit sechs Millionen mal (!) über den Ladentisch, und auch die Nachfolger machen sich recht gut...

Die Klassischen: Den „Competition Pro 5000“ kennt in der Zwischenzeit wohl jeder ernsthafte Computergambler – es gibt ihn schwarz oder transparent, die Mikroschalter arbeiten herrlich exakt, die Hebelwege sind kurz, diagonale Bewegungen werden klaglos ausgeführt. Lediglich die beiden Feuerknöpfe sind bei den neueren Modellen nicht mehr ganz so robust wie gewohnt. Beim verbesserten „Pro Star“ fällt auch diese Problematik unter den Tisch, die vier leichtgängigen Feuerknöpfe bieten Autofeuer und normale Firepower gleichzeitig, eine Slow Motion-Funktion hilft bei kniffligen Spielsituationen, dazu gibt's ein extralanges Kabel. Schlicht und ergreifend der beste Joystick im Test!

Die Aufsteiger: Das „Manix Deck“ ist ein wuchtiges Tischgerät mit regelbarem Dauerfeuer und einem Spezialknopf, der in manchen Games (z.B. „Turrican II“) die Extrawaffen aktiviert. Die Mikroschalter arbeiten sehr exakt, und der Griff

liegt gut in der Hand. Allerdings ist der Knüppel mit sieben Knöpfen bzw. Schaltern überladen, warum nicht wenigstens ein paar Funktionen auf die Grundplatte gelegt wurden, verstehe wer kann. Daher sind die Feuerknöpfe für große Finger leider etwas klein ausgefallen. Die „Manix Twins“ bieten prinzipiell dieselbe Ausstattung, jedoch in sehr unkonventionellem Styling. In der einen Hand hält man ein Steuerkreuz, in der anderen die Knöpfe für Feuer, Slow Motion etc.. Nach der Eingewöhnungsphase kommt man mit diesem Zweihand-System gut zurecht, nur Spiele mit zusätzlicher Tastaturbelegung (z.B. Flugsimulatoren) sind natürlich tabu.

QUICKJOY

Diese Sticks findet man in reicher Auswahl in jedem Kaufhaus, besonders den „Quickjoy II“ dürfte so mancher von Euch kennen. Bleibt nur die Frage, warum die Dinger so verbreitet sind – liegt's an der Qualität oder nur am günstigen Preis?

Die Soliden: Der „Quickjoy II“ überzeugt durch rundum gute Steuerung, während sein mikrogeschalteter Bruder „Quickjoy Turbo“ etwas unwillig auf diagonale Bewegungen reagiert. Beide bieten Dauerfeuer und ergonomisch gut platzierte Knöpfe, sowie Saugfüße, die sie bombenfest auf jedem Tisch halten (gilt für die gesamte Quickjoy-Palette, genau wie der charakteristische Pilotengriff).



Competition Pro 5000 & Competition Star



Manix Deck & Manix Twins



Quickjoy II, Turbo und Supercharger

Beim „Supercharger“ ist nur der Name bombastisch ausgefallen, die Handhabung ist eher mickrig. Trotz Mikroschalter sind die Hebelwege zu lang, Diagonalen geraten zur Glückssache. Immerhin liegt der Griff prima in der Hand, und die zwei Feuer-tasten wurden schön belegt: Eine mit und eine ohne Dauerfeuer.

Die Robusten: Richtig massiv kommt der „Jetfighter“ daher, aber das ist auch schon das einzig Positive, was man über ihn berichten kann. Sicher, regelbares Dauerfeuer ist eine feine Sache, bloß, wenn die Mikroschalter viel zu spät reagieren und diagonale Bewegungen ein Lotteriespiel sind, kann man halt nicht viel damit anfangen...

Beim „Megaboard“ sieht's kaum besser aus, dafür wurde die Bodenplatte mit allerlei Krimskrams (Zwei Stoppuhren, Slow Motion und regelbares Autofeuer) vollgestopft. Neben vier dicken Feuerknöpfen hat das Gerät noch ein besonderes Feature zu bieten: Sound. Ja, die Mikroschalter sind nämlich dermaßen laut, daß man den Compi fast nicht mehr hört! Bleibt noch der „Topstar“, ein durchsichtiger Stick für Elektronik-Voyeure. Das transparente Gehäuse legt die Technik für Dauerfeuer und Slow Motion schamlos bloß. Schön und gut, nur leider arbeitet das Teil schrecklich schwergängig und zudem unexakt.

QUICKSHOT

Seit es Computerspiele gibt, gibt es Quickshot-Joysticks! Eigentlich kein Wunder, daß sich diese Geräte schon so lange am Markt behaupten, hier stimmt traditionsgemäß das Preis/Leistungsverhältnis. Allerdings haben die klassischen Modelle wie der „Quickshot II“ nun ausgedient (nur noch Restbestände erhältlich), mal sehen, was die neue Serie kann...

Die Futuristischen: Der „Quickshot 129 F“ sieht auf den ersten Blick wie ein UFO aus und scheint auch genauso kompliziert in der Bedienung zu sein. Funktioniert aber in der Praxis gar nicht übel: Mit dem Daumen der einen Hand wird das Steuerkreuz behakt, während das andere Däumchen auf den Feuerknopf drückt. Spiele, die zusätzlich die Tastatur ansprechen, fallen also wieder mal flach, ansonsten sind (nach kurzer Eingewöhnung) dank Dauerfeuer problemlos Highscores zu erzielen.

Kaum weniger ungewöhnlich ist das Joypad „Quickshot 127 P“. Es liegt zwar bestens in der Hand, Slow Motion und Dauerfeuer gibt's auch, aber einen Haken hat die Sache doch. Es handelt sich um ein infrarot-gesteuertes Gerät, und die Unabhängigkeit von der Strippe kommt ganz schön teuer – das Teil saugt einen Viererpack Batterien in Rekordzeit leer!

Die Einsteiger: Solltet Ihr einen günstigen Preis einer spektakulären Optik vorziehen, dann liegt Ihr bei den Modellen „131“ und „130 F“ (mit Dauerfeuer) richtig. Die Griffe sitzen wie angegossen, auch bei härtester Beanspruchung geben die Saugfüße keinen Millimeter nach, und die Steuerung über Gummischalter ist zwar etwas schwammig, aber genau.

Der Luxuriöse: Wer ein paar Mark zuviel übrig hat, könnte sie kaum besser investieren als in dieses chice Joyboard mit der schlichten Typenbezeichnung „128“. Die Gummischalter reagieren spontan auf jeden Befehl, das zweistufige Dauerfeuer ist vor Tatendrang kaum zu bremsen, und eine Slow Motion-Funktion gibt's oben-drein. Als besonderes Schmankerl sind gleich vier Ausgänge vorhanden, zwei für den Amiga (für jeden Spieler umschaltbar) und weitere zwei, um das Teil



Jetfighter, Megaboard und Topstar



Quickshot 129 F & 127 P



Quickshot 131 & 130 F



Quickshot Joyboard 128

auch an Nintendos NES-Konsole betreiben zu können!

TURBO

Turbo-Joysticks gibt es in schier unglaublicher Vielfalt, vom schlichten Billig-Knüppel bis zum auffälligen (Flugzeug-) Cockpit – und dennoch sind die Teile nur Eingeweihten ein Begriff. Warum? Sind sie turboaffengeil, oder ist der Turbo ausgebrannt?

Die Kleinen: Schon der winzige „Turbo Junior II“ arbeitet (wie übrigens alle Turbo-Sticks) mit Mikroschaltern. Dadurch steuert es sich zwar sehr exakt, aber was hilft's, wenn wegen der vereinsamten Feuertaste schon bald der Daumen ächzt und kracht?

Der „Micro 6“ ist für heiße Actionschlachten schon eher geeignet, hat er doch im Pilotengriff einen zweiten Feuerknopf samt Dauerfeuer-Option. Im übrigen ist das Teil bis zu den Saugfüßen identisch mit dem kleinen Bruder.

Als wahrer Freudenknüppel entpuppt sich der „Turbo Pro“, und das, obwohl er optisch nur wenig her macht. Die Steuerung klappt wunderbar, zuschaltbares Dauerfeuer gibt's auch, nur die Saugfüße fehlen. Schade, daß es deshalb an Standfestigkeit fehlt, denn ansonsten ist das Gerät ein echter Highscorekiller!

Die Durchwachsenen: Der „Profi“ ähnelt dem „Turbo Pro“ nur in Form und Namen, denn leider ist für Zusatzausstattung (Pilotengriff, regelbares Dauerfeuer, Saugnäpfe, zwei weitere Feuerknöpfe) die tolle Steuerung geopfert worden. Die Mikroschalter haken meist gerade in den entscheidenden Momenten... Mit Höhen und Tiefen präsentieren sich auch „Turbo 2“ und „Turbo 6“: Saugnäpfe, Autofeuer (beim „Turbo 2“ schwer zu erreichen) und

zwei bzw. vier Feuerknöpfe sorgen für Lust, die schlammige Hebelführung für Frust. Besonders beim „Turbo 6“ erreicht man Diagonalen nur nach dem Zufallsprinzip.

Der Tiefflieger: Für realistisches Renn- und Flugfeeling soll das „Turbo Cockpit“ sorgen. Das Gerät hat zwar regelbares Dauerfeuer, aber für konventionelle Hüpf- und Ballerspiele verbietet sich so ein Lenkrad ja von selbst. Bleiben noch Rennspiele bzw. Simulationen, aber selbst hier ist das Teil nicht mehr als ein netter Gag. Warum? Nun, obwohl die Mikroschalter flott und präzise kontakten, muß bei vertikalen Bewegungen viel Gewalt angewendet werden – dann lösen sich jedoch die Saugfüße von der Tischplatte, und der Spieler hat ausgespielt.

VERSCHIEDENE

Bisher haben wir uns nur mit den Produkten mehr oder weniger namhafter Firmen beschäftigt, aber in den Händlerregalen ist ja noch viel mehr zu finden! Vorhang auf für die „Namenlosen“...

Die Kuriosen: Aus England kommt ein besonders eigenwilliger Stick, der in zwei Versionen erhältlich ist: einmal als „Sting-Ray“, wo er mindestens so schön wie unpraktisch ist. Der Griff des „Handheld-Geräts“ ist viel zu klein ausgefallen, böse Krämpfe sind die unvermeidliche Folge. Traurig, denn drei Feuerknöpfe mit Dauerfeuer, kurzes Hebelspiel und exakte Diagonalen erfreuen eigentlich jedes Spielerherz. Besser macht es der „Manta-Ray“, dessen ungewöhnliches Styling weit handfreundlicher ausgefallen ist – in allem anderen gleicht er seinem Zwillingenbruder auf's Haar. Deshalb: Keine Manta-Witze, bitte!



Turbo Junior II, Micro 6 und Turbo Pro



Turbo Profi, Turbo 2 und Turbo 6



Das Turbo Cockpit...



Sting-Ray & Manta-Ray

Der Überflüssige: Der „Warp I“ ist kein Joystick, sondern eher ein Joyball; laut Hersteller ein „sensitives Eingabemedium“. Laut Joker ist das Bällchen aber Quatsch mit Soße, die Steuerung über Metallsensoren funktioniert in der Praxis so gut wie gar nicht. Trotz origineller Optik und Dauerfeuer unser dringender Rat: Finger weg!

Die Unscheinbaren: Die beiden Sticks der Marke Elite sind ganz ohne auffälliges Design bemerkenswert. So kann der „Micro Plus mit superexakter Steuerung über Mikroschalter, saugfreudigen Saugfüßen und einem tollen Dauerfeuer (geht ab wie die Feuerwehr) begeistern! Nur der Hebelweg ist für hektische Ballerspiele einen Tick zu lang geraten. Nicht so beim „Joy Board“, hier stimmt eigentlich alles: Die Mikroschalter garantieren flockig-leichte Bedienbarkeit, das Autofeuer kann geregelt werden, es gibt zusätzliche Paddles (z.B. für Breakout-Games), und die beiden Feuerknöpfe geben auch beim rabiatesten Zocker nicht klein bei. Wer ein gutes Joyboard für einen guten Preis sucht, liegt hier goldrichtig!

Die Konsolidierten: Ursprünglich war der „Deluxe“ zwar für Ataris alte VCS-Konsole gedacht, er paßt jedoch auch an unsere „Freundin“ - das Ergebnis ist allerdings nicht berauschend. Der Stick steuert sich zwar exakt, aber recht schwammig (Gummischalter), außerdem ist das Teil nicht gerade handfreundlich gestaltet, und Autofeuer war ebenfalls nirgends zu entdecken. Die zweite Konsolen-Variante gefällt wesentlich besser: Wer ein Mega Drive besitzt, kann das Joypad nämlich ebenfalls problemlos am Amiga betreiben. Wie alle Pads ist auch Segas Eingabegerät zunächst gewöhnungsbedürftig, aber letztlich doch sehr handlich.

Problematisch ist nur, daß man ohne Dauerfeuer zu recht kommen muß, zum Ausgleich gibt's den zweiten Feuerknopf, der bei manchen Games die Extrawaffen aktiviert. Das Pad ist übrigens auch einzeln erhältlich, Ihr müßt also nicht gleich die ganze Konsole kaufen...

Die Handlichen: Der „Konix Speedking“ sieht auf den ersten Blick interessant aus, auf den zweiten aber leider nicht mehr. Zwar sind die Hebelwege recht kurz, die Mikroschalter haken jedoch bei jeder diagonalen Bewegung. Zudem ist der einzige Feuerknopf so unerreichbar angebracht, daß Rechtshänder bald der Zeigefinger abfällt, während Linkshänder mit dem Daumen ballern müssen. Und für die Version mit Dauerfeuer wird man sogar noch extra zur Kasse gebeten! Auch der „Konix Navigator“ ist ein Stick für Dauerhalter, auch hier ist die Steuerung recht widerspenstig. Andererseits liegt er deutlich besser in der Pfote, und Dauerfeuer gibt's auch ohne Aufpreis.

Die Schlußlichter: Wenn es nach der Qualität ginge, hätte der „Bit Star“ durchaus eine bessere Platzierung verdient. Der Winzling paßt noch auf den vollsten Computertisch und ist dabei bestens ausgestattet: exakte Folienschalter, drei (schwergängige) Feuerknöpfe und griffige Saugfüße. Gelegenheitszocker, was willst du mehr? Tja, der „Challenger“ macht seinem Namen alle Ehre; mit ihm zu hantieren, ist eine echte Herausforderung - an die Nerven. Die ewig langen Hebelwege und die ungenaue Diagonal-Abfrage verdoppeln locker jeden Schwierigkeitsgrad, dazu gesellen sich viel zu mickrige Feuerknöpfe. Da können auch Saugfüße und Dauerfeuer nichts mehr retten, unser Letzter ist wirklich das Letzte!



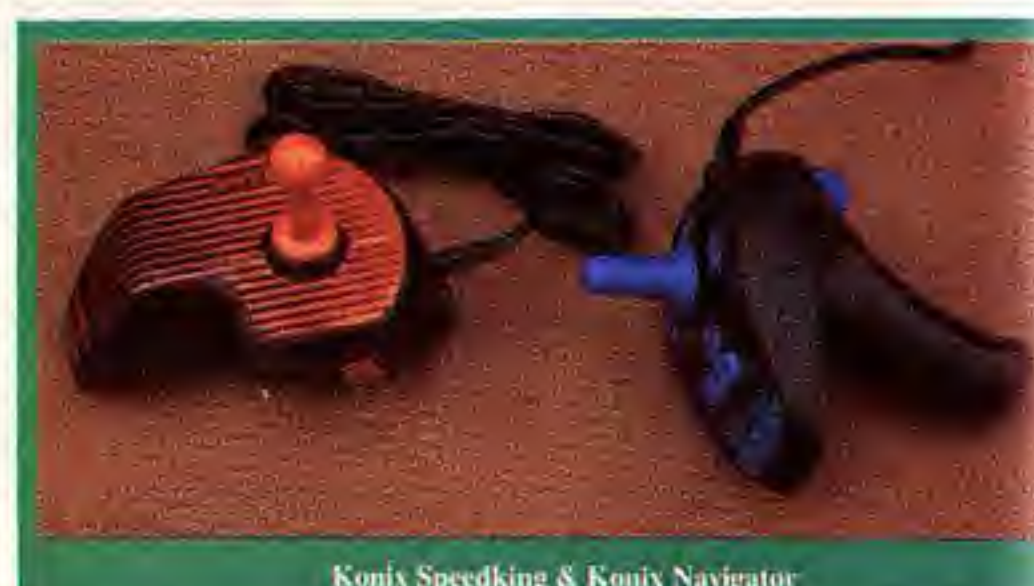
Der Warp I



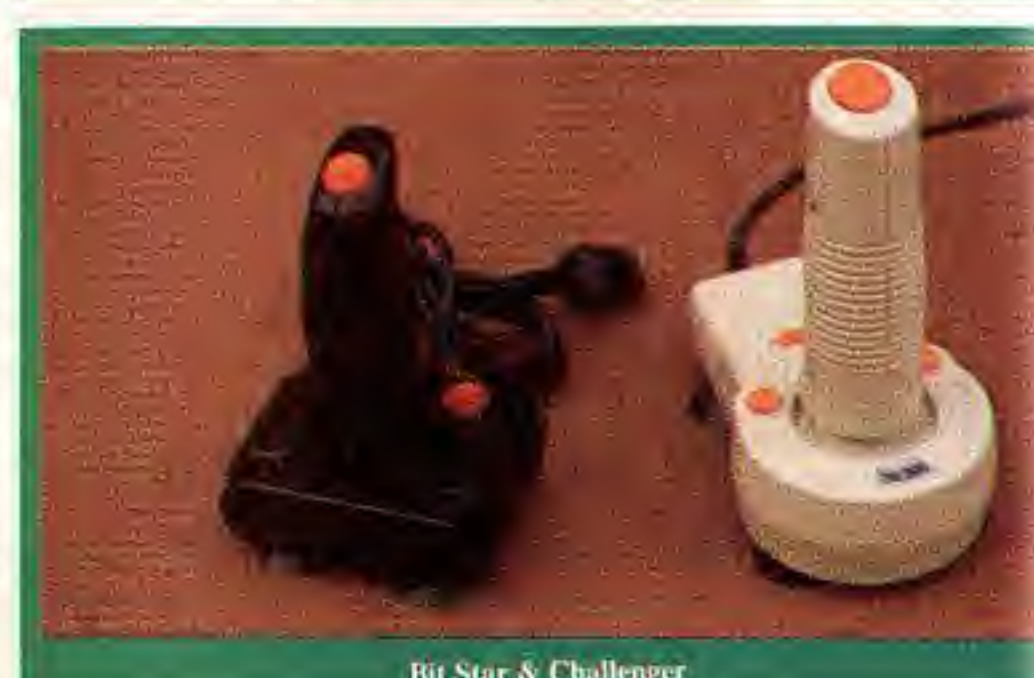
Micro Plus & Joy Board



Atari Deluxe & Sega Pad



Konix Speedking & Konix Navigator



Bit Star & Challenger

Name	Bewertung	Feuerknöpfe	Technik	Dauerfeuer	Extras	Preis	Hersteller
Competition Pro 5000	Sehr gut	2	Mikroschalter	—	—	ca. 25,- DM	Dynamics
Competition Pro Star	Super	4	Mikroschalter	Ja	Slow Motion	ca. 40,- DM	Dynamics
Manix Deck	Gut	2	Mikroschalter	Regelbar	Extra-Feuerknopf	ca. 65,- DM	Dynamics
Manix Twins	Gut	2	Steuercross	Regelbar	Extra-Feuerknopf	ca. 45,- DM	Dynamics
Quickjoy II	Gut	2	Federkontaktschalter	Ja	—	ca. 13,- DM	Quickjoy
Quickjoy Turbo	Mittel	2	Mikroschalter	Ja	—	ca. 17,- DM	Quickjoy
Supercharger	Schwach	2	Mikroschalter	Ja	Ergonomischer Griff	ca. 20,- DM	Quickjoy
Jetfighter	Schlecht	2	Mikroschalter	Regelbar	—	ca. 30,- DM	Quickjoy
Megaboard	Schlecht	4	Mikroschalter	Regelbar	Stoppuhren	ca. 50,- DM	Quickjoy
Topstar	Schwach	2	Mikroschalter	Ja	Transparentes Gehäuse	ca. 40,- DM	Quickjoy
Quickshot 129 F	Gut	2	Steuercross	Ja	UFO-Design	ca. 15,- DM	Quickshot
Quickshot 127 P	Mittel	2	Steuercross	Ja	Infrarot	ca. 90,- DM	Quickshot
Quickshot 131	Mittel	2	Gummischalter	—	—	ca. 15,- DM	Quickshot
Quickshot 130 F	Gut	2	Gummischalter	Ja	Ergonomischer Griff	ca. 20,- DM	Quickshot
Quickshot 128	Super	2	Gummischalter	Regelbar	4 Ausgänge	ca. 30,- DM	Quickshot
Turbo Junior II	Mittel	1	Mikroschalter	—	—	ca. 10,- DM	Turbo
Micro 6	Gut	2	Mikroschalter	Ja	—	ca. 14,- DM	Turbo
Turbo Pro	Sehr gut	2	Mikroschalter	Ja	—	ca. 20,- DM	Turbo
Turbo Profi	Schwach	4	Mikroschalter	Regelbar	—	ca. 25,- DM	Turbo
Turbo 2	Schwach	2	Mikroschalter	—	—	ca. 20,- DM	Turbo
Turbo 6	Schlecht	4	Mikroschalter	Ja	—	ca. 16,- DM	Turbo
Turbo Cockpit	Schwach	2	Mikroschalter	Regelbar	Lenker-Design	ca. 70,- DM	Turbo
Sting-Ray	Mittel	3	Mikroschalter	Ja	Phaser-Design	ca. 40,- DM	Logic-3
Manta-Ray	Gut	3	Mikroschalter	Ja	Amöben-Design	ca. 40,- DM	Logic-3
Warp I	Miserabel	2	Sensoren	Ja	Kugel-Look	ca. 50,- DM	Electronic Research
Micro Plus	Gut	2	Mikroschalter	Ja	—	ca. 15,- DM	Elite
Joy Board	Super	2	Mikroschalter	Regelbar	Paddles	ca. 30,- DM	Elite
Atari Deluxe	Schwach	2	Gummischalter	—	—	ca. 25,- DM	Atari
Sega Pad	Gut	2	Steuercross	—	Extra-Feuerknopf	ca. 50,- DM	Sega
Speedking	Schwach	1	Mikroschalter	—	—	ca. 35,- DM	Konix
Navigator	Mittel	1	Mikroschalter	Ja	—	ca. 40,- DM	Konix
Bit Star	Gut	3	Folienschalter	—	—	ca. 15,- DM	Import
Challenger	Miserabel	4	Mikroschalter	Ja	—	ca. 20,- DM	Import

SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

NEU!

CDTV
INFO ANFORDERN!

10x in Berlin!

Schauen Sie sich die Software an, bevor Sie sich entscheiden!

SoftPower Filialen

Wedding - Schwedenstraße 18c
Spandau - Schönwalder Str. 65
Moabit - Stromstraße 55

SoftPower Stationen

Karow - Hubertus-Damm 7
Neukölln - Lahnstraße 94
Weißensee - Streustraße 69
Mariendorf - Mariendorfer Damm 51
Charlottenburg - Wundtstraße 58/60

NEUHEITEN - SERVICE

030/492 20 56 - 10.⁰⁰-18.³⁰

VERSAND - SERVICE

030/375 60 13 - 10.⁰⁰-18.³⁰

NEU! NEU! NEU! NEU!

CDTV™ Shop
SCHWEDENSTR. 18C
1000 BERLIN 65

Mega-Software auf CD!
Kostenloses Info anfordern!

Versand-Service

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel!
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

Keine Mehrkosten durch
Porto und Verpackung!

SoftPower
Schönwalder Str. 65
D-1000 Berlin 20

SoftPower Filiale HANNOVER

Wir führen Software,
Public Domain und Zubehör, für
• Amiga • Atari • C-64 • PC •

Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1
Tel.: 0511/809 44 84

HITS DES MONATS

The Director
(Animationsprogramm) dt. Version
NUR DM 39,00

Lemmings CDTV NUR DM 65,00

Fighter Bomber
+ Mission Disk NUR DM 49,00

ADRENALYNN



Als die Bitmap Brothers „Speedball“ herausbrachten, war ein neues Genre geboren: die futuristischen Sportspiele. Keine Ahnung, warum es dabei immer um flinke Kugeln geht – hier ist es jedenfalls nicht anders.

Der erste Blick auf die Packung von Adrenalynn ist ein Schock: Die Screenshots erinnern verdächtig an den Kollegen „Projectyle“ – und der war ja nun ein sportlicher Rohrkrepierer! Aber man sollte schließlich auch Bücher nicht nach dem Umschlag beurteilen...

Es gibt hier zwar einen Trainingsmodus und drei Ligen mit sich steigernden Gegnern, jedoch im Match nur zwei Tore und zwei Spieler (= große Kugeln) pro Mannschaft. Aber die jagen den Ball (= kleine Kugel) mit einem derart furiosen Tempo über die diversen Untergründe, daß selbst „Kick Off 2“ neidisch werden könnte. Dazu hat Adrenalynn ein wirklich nettes Feature zu bieten: Wenn ein Gegner den Ball nicht rusrücken will, kriegt er halt mit der Laserwumme eins drauf! Natürlich revanchiert er sich bei der nächsten besten Gelegenheit, weshalb herrlich wilde Schlachten an der Tagesordnung sind.

Letztlich kommt das Game aber über gehobenes Mittelmaß trotzdem nicht hinaus: Außer den üblichen Speedball-Standards wie Zeitlimit, „Prellböcken“ und allerlei Boni findet man hier nichts

Aufregendes. Naja, vielleicht mal abgesehen vom wirklich herausragend übersichtlichen Radarscreen. Die Grafik ist zwar ruckelfrei (bei immerhin 50 Bildern pro Sekunde), aber doch sehr schlicht, Musik, FX und Steuerung sind brauchbar. Hätte Loricel etwas mehr Feinarbeit geleistet und dem Programm drei, vier zusätzliche Optionen spendiert, hätte Adrenalynn vielleicht sogar am Siegetreppchen landen können – schade... (mm)



Adrenalynn

Grafik:	53%
Sound:	58%
Handhabung:	64%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	59%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Loricel	
Genre: Sport	

Spezialität: Highscores nicht speicherbar, deutsche Anleitung.

NEBULUS 2



Sprung ins Verderben...

Der Vorgänger war ja ein echter Geniestreich, der Hand und Hirn gleichermaßen forderte – was darf man da erst vom überarbeiteten und ausgebauten Nachfolger erwarten? Alles, nur kein besseres Spiel...

Nach wie vor dreht sich (wörtwörtlich) alles um Pogo. Wer oder was ist Pogo? Nun, Pogo ist ein... äh, also sagen wir mal er ist so eine Art „Schweinefrosch“. Sein Lebenszweck besteht jedenfalls im Erklettern von „Dreh-Türmen“, sechzehn Stück (2 x 8) davon sind vorhanden. Im ersten Teil ging bzw. hüpfte er dazu immer von unten nach oben, jetzt sind auch einige dabei, die man von oben nach unten aufrollen muß. Auf den einzelnen Stufen findet sich allerlei Klimbim, manches davon ist recht nützlich oder gar notwendig zum Weiterkommen (Schlüssel, Teleporter, Magneten), anderes soll Pogo bloß ärgern (Vögel, sich auflösende Stufen, etc.). Ein paar der Türme schafft man nur mit viel Geschick, bei einigen muß man durch Nachdenken den richtigen Weg herausfinden, und für die besonders kniffligen sind sogar Geschick und Grips vonnöten. Als Belohnung für erfolgreiche Turmbesteigungen warten schließlich noch diverse Bonusspielchen.

Klingt doch gut, warum in Pogos Namen dann dieser merkwürdige Hinweis in der

Einleitung? Nun, beim Vorläufer haben die strapaziösen Turmwanderungen aufgrund der guten Spielbarkeit tatsächlich viel Spaß gemacht – leider hat sich das gründlich geändert! Der Schwierigkeitsgrad ist von Haus aus ziemlich hoch, aber dank viel zu vieler linker Stellen ist der Frust hier schon vorprogrammiert. Schade um all die neuen Features, schade um die schöne Grafik und den feinen Sound, schade um die verpaßte Chance, einen Klassiker würdig fortzusetzen. Verdammt schade! (mm)



Nebulus 2

Grafik:	79%
Sound:	74%
Handhabung:	41%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	47%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	52%

Für Experten

Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: 21st Century
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Musik-Menü, Turm-Paßwörter, Highscore-liste.

RATET MAL, WIE IHR JETZT NOCH BESSER INFORMIERT SEIN KÖNNT!

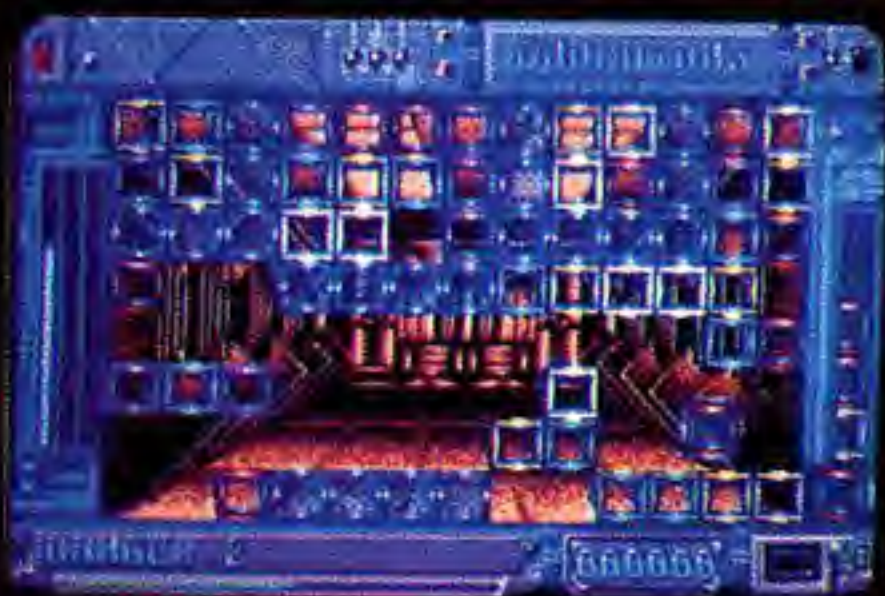


...bringt alle zwei Monate die aktuellsten Spiele-Tests, die besten Tips & Lösungen, die interessantesten Infos und die tollsten Interviews rund um den PC.

All das und noch viel mehr in der gewohnten Joker-Qualität!

AB SOFORT AM KIOSK !

GUARDIANS



Wir mauern unserer Kugel ihr klein' Häuschen...

Ein Ge-dicht...

Habt Ihr schonmal versucht, den sprichwörtlichen Sack voll Flöhe zu hüten? Nein? Schade, sonst wärt Ihr nämlich für Loricels neue Hektik-Tüftelei bestens qualifiziert!

Bei Guardian (zu deutsch „Wächter“) dürft Ihr als solcher in Aktion treten und einen Käfig voller Energiekugeln, den sogenannten Triffids, bewachen. Und dagegen ist der Flohsack regelrecht harmlos, denn das Behältnis der gefährlichen Kugler hat jede Menge Löcher! Die sollt Ihr nun stopfen, und zwar mit bunten Steinchen, die am rechten Screenrand herunterrutschen und per Klick aufgenommen werden. Um aber wirklich dicht zu dichten, muß man, je nach Lücke, vier bis neun gleichfarbige Klötze verwenden. Die Dichterei wird unterdessen immer stressiger, da jeder entwichene Kugelblitz das ohnehin schon knappe Zeitlimit verkürzt.

Gelegentlich auftauchende Extras (Zeit, Punkte, usw.) sollten schnell eingesammelt werden, da sie sich sonst ins Gegenteil verwandeln oder gar die Steuerung umkehren. Wahrhaft große Dichter (Goethe, Schiller, etc.) bekommen natürlich Punkte für alle er... äh, ge... quatsch, abgedichteten Lö-

cher – sobald ein gewisser Score erreicht ist, geht's im nächsten Level mit neuem Hintergrund weiter. Last not least kann der Schwierigkeitsgrad über Features wie Jokersteine, weniger Farben oder einer herabgesetzten Scoregrenze relativ frei bestimmt werden.

Grafisch geben sich die Wächter branchenüblich dicht, äh, schlicht, dafür erfreut ein melodischer Sound des Tüftlers Ohr, und die Maussteuerung ist auch in Ordnung. Mit knappen Worten: Gute Idee, saubere Umsetzung – bravo Loricel! (jn)



Guardians

Grafik:	38%
Sound:	62%
Handhabung:	70%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	70%

Variabel

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Loricel

Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Joystick-Steuerung möglich, aber nicht empfehlenswert. Highscores werden gesaved.



UND
WIEVIELE JAHRE GIBT ES
DEN AMIGA-JOKER ÜBERHAUPT?
(KLEINE QUIZFRAGE!)



ELAPSE
TIME

5 min



10 min IST ES
TATSÄCHLICH



20 min MÖGLICH, DAS
JEMAND NICHT



30 min SOWEIT ZÄHLEN
KANN. GIBT ES DEN
AJ SCHON ZU LANG?

BRIGADE COMMANDER

Schade, dieses **Strategical** im Waben-Look hätte das Zeug gehabt, höhere Software-Weihen zu empfangen! Nur leider hat man bei **TTR Development** vor lauter guten Ideen ganz vergessen, eine ordentliche Handhabung einzubauen...

Freilich, der Hintergrund reißt noch keinen vom Hocker: In sieben taktischen Klein-Szenarien müssen strategisch wichtige Punkte erobert oder gehalten werden. Dabei kann man es sich aussuchen, ob man mit der NATO dem bösen Osten eins überbraten möchte oder umgekehrt. Grafisch gibt's Sechsecke der allersimpelsten Sorte, und auch der Sound beschränkt sich auf Baller-Baller. Aber Präsentations-Wunder erwarten sich die Freunde des Genres ohnehin nicht, Hauptsache die Übersichtlichkeit stimmt – und das tut sie.

Kommen wir zu den guten Ideen: Beispielsweise haben die üblichen Runden ausgedient, stattdessen läuft das Teil in Echtzeit ab. Für jedes Szenario steht eine bestimmte Spanne (meist eine Stunde) zur Verfügung – ein irre „echtes“ Feeling! Die Menüsteuerung wäre ja ebenfalls nicht übel, nur muß zur Bewegung der Einheiten die genaue Wegstrecke per Maus nachgezeichnet werden. Und da wird's kriminell,

ein Dutzend Versuche sind keine Seltenheit! Auch die Bildschirrmeldungen sind problematisch: Sind sie da, stören sie den Spielfluß, schaltet man sie weg, fehlen wichtige Informationen. Dazu wird bei größeren Schlachtfeldern viel zu oft nachgeladen, und warum der komfortable Editor nur über die Workbench zugänglich ist, weiß nicht mal die Anleitung. Tja, wie meint schon Konfu-

sus: Wenn das Wörtchen wenn nicht wär', wär's auch hier weit her. Wenn... (jn)



Brigade Commander

Grafik:	19%
Sound:	11%
Handhabung:	32%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	33%
Red. Urteil:	37%
Variable	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: TTR Development	
Genre: Strategie	
Spezialität: Zwei Disketten, eine davon mit Szenarios aus dem Irak-Krieg. Englisches Handbuch, 1MB erforderlich.	



Naja, übersichtlich ist es...

Staub zu Staub

CONFLICT: MIDDLE EAST

Nach dem „Wargame Construction Set“ hatten wir die SSI-Strategieschinken ja tatsächlich schon auf dem Wege der Besserung gewähnt – aber nein, es war nur ein Zwischenhoch...

Auch wenn die Amis Middle East dazu sagen, so wird hier doch im Nahen Osten gemetzelt: Geschichtsverbundene Bildschirmgeneräle dürfen den arabisch-israelischen Krieg von 1973 nachspielen, allen anderen steht ein nettes kleines Gegenwartsszenario zur Verfügung. Auch sonst herrscht kein Mangel an Optionen – freie Seitenwahl, Zwei-Spieler-Modus, regulierbare Spielstärke des Amigas, Steuerung der Air Force per Hand oder unter Computerkontrolle und so weiter. Nach Erledigung der Formalitäten erscheint dann endlich eine ruckelbare Landkarte im gewohnten

Sechseck-Look (Oskar warf einen flüchtigen Blick auf den Monitor und fragte: „Du machst PD?“). Die Einheiten stehen bereits in festgelegten Positionen und können recht einfach mit Hilfe der Maus auf den Feind gehetzt werden. Bedächtigere Gemüter werden freilich erstmal die über Pulldownmenüs zugänglichen Lage-Infos einholen. Sind schließlich alle Befehle erteilt, steuert der Computer die eigentlichen

Kämpfe, was aber in eine wüste Klickorgie ausartet, da hier jede einzelne Operation nochmals bestätigt werden muß!!! Und wann hat das Elend ein Ende? Nun, sobald eine Seite die gegnerische(n) Hauptstadt(städte) erobert hat, spätestens aber nach 48 Runden. Dann verteilt der Rechner Punkte für erkämpftes Terrain, und wer gar nicht erst mitgespielt hat, ist Sieger. Den Sound hat

man diesmal gleich ganz vergessen – ist vielleicht auch besser so. Alles in allem: Viel Staub um nichts. (jn)



Conflict: Middle East

Grafik:	15%
Handhabung:	59%
Spielidee:	14%
Dauerspaß:	13%
Preis/Leistung:	7%
Red. Urteil:	13%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: SSI	
Genre: Strategie	
Spezialität: 1MB erforderlich, kein Kopierschutz, komplett in englisch.	



Und noch'n Krieg im Wabenstock...

ALTERED DESTINY

Nach „Les Manley in: Search for the King“ veröffentlicht Accolade nun das zweite Grafikadventure im typischen Sierra-Design. Typisch in wirklich jeder Beziehung: Abenteurer ohne Festplatte können eigentlich gleich weiterblättern...

Ah, Ihr seid noch da. Dann habt Ihr also alle eine Hard-disk? Wenn Ihr nämlich keine habt, könnt Ihr Euch auf eine Diskwechselorgie von biblischen Ausmaßen gefaßt machen – man möchte gar nicht meinen, daß hier „nur“ 6 Scheiben jongliert werden, 60 erscheinen weit glaubhafter! Und was beschert uns das wechselwütige Sechserpack? Die Leidensgeschichte eines gewissen P.J. Barrett. Der brave Mann holt nichtsahnend seinen Fernseher aus der Reparatur und stolpert so in das Abenteuer seines Lebens. Die Glotze wurde nämlich versehentlich mit der eines anderen Kunden vertauscht, was ja im Normalfall kein Beinbruch ist. In diesem speziellen Fall aber ist der andere Kunde ein ausgewachsener Barbar, der in eine fremde Welt gebeamt werden sollte, um unser Universum zu retten – und zwar mit Hilfe eben jenes Geräts, das nur auf den ersten Blick wie ein normales TV aussieht! So landet P.J. also in „Daltere“, und das muß man sich wie den Alptraum eines Computerfreaks vorstellen: Kein Strom, kein Kaffee, kein McWürg, stattdessen eklige Aliens und eine Landschaft voller Säureseen, schwebenden Städten und dem gemütlichen „Canyon der Angst“. Die ersehnte Rückfahrkarte kann sich



unser Ersatzheld nur verdienen, indem er einen gewissen Helmar aufstöbert und ihm den Juwel des Lichts abknöpft. Dafür überläßt ihm ein freundlicher Waffenschmied gleich zu Anfang eine hübsche Axt und ein feines Schwert. Obwohl eine ordentliche Laserkano-ne sicher noch viel feiner und hübscher gewesen wäre... Verglichen mit „Les Manley“ ist Altered Destiny

wesentlich eigenständiger, schließlich stammt das Konzept vom bekannten amerikanischen SF-Autor Michael Berlyn – und der hat ja schon Infocom-Titel wie „Infidel“ und „Suspended“ entworfen. An die Qualität dieser Games kommt der Parser aber nicht annähernd heran und das, obwohl er angeblich 1.500 Worte versteht. Damit könnte man noch leben, mit dem grausamen Handling schon weniger. Die endlosen Ladezeiten sind wirklich eine Frechheit. Zudem ist das Programm höllisch langsam, beispielsweise folgt jedesmal eine längere Zwangspause, wenn der Held ein paar Schritte auf dem Screen machen soll. Zusammen mit der elenden Diskettenwechselei ist das sehr, sehr ärgerlich, zumal Altered Destiny ansonsten ein bildschönes Spiel wäre! Die Grafiken können stellenweise sogar „Monkey Island“ Konkurrenz machen

(sie wurden für die Amiga-version extra mit 32 Farben neu gezeichnet, am PC waren es nur 16), der Soundtrack umfaßt stolze 25 Musikstücke, die Maussteuerung funktioniert ziemlich genauso wie bei den Sierra-Adventures, und die Packung quillt über vor lauter Begleitmaterial (Poster, Hintbook, deutsche Anleitung, englisches „Tagebuch“). Aber wie gesagt: Ohne Festplatte braucht man gar nicht erst lange über dieses Adventure nachzudenken... (mm)



Altered Destiny

Grafik:	82%
Sound:	73%
Handhabung:	45%
Spielidee:	63%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	62%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Accolade	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Mindestens 1MB erforderlich, Codewheel-Abfrage.



TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-SERIE

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer Serie zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich auf Viren überprüft.

5,-DM

beträgt der Preis pro Einzeldiskette, bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-Disketten geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

Best. Nr. SPIELE / UNTERHALTUNG

- 002 RETURN TO EARTH die Weltraum-Handels-Simulation mit deutscher Anleitung
- 005 TETRIS der Spielhallenhit! Achtung, macht süchtig!
- 009 BLIZZARD ein Super-Ballerspiel
- 010 STAR-TREK erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und möglichst 3 Disketten-laufwerke. 3 Disk. DM 15,-
- 013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5 zum Verändern von 7 B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, deutsch
- 014 XYTRONIC intergalaktische Handelssimulation, deutsch



- 015 ZATUR ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
- 019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
- 020 RISK Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspiels, deutsch. Benötigt 1 MB-Speicher
- 022 BILLARD eine sehr schöne Billardsimulation
- 023 WERNER-GAME das Flaschier-Spiel
- 027 STAR-TREK Version von T. Richter mit deutscher Anleitung. 2 Disk. DM 10,-
- 029 PACMAN Umsetzung des Spielhallenhits
- 035 MONOPOLY, deutsch
- 037 TUNNEL-VISION finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
- 038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnliches Spiel mit dt. Anleitung
- 039 DELUXE-HAMBURGER ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
- 043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele mit deutscher Anleitung
- 046 LUCKY LOSER Geldspielautomat, komplett deutsch
- 048 PAMETHA ein tolles Adventure-Spiel, deutsch
- 051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch
- 052 CAR Autorenn-Spiel, benötigt 1 MB-Speicher
- 053 SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft
- 054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
- 056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung
- 057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
- 059 MURAGLIA (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und Biscione (sehr gute Version des "Wurm"-Spiels)
- 063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
- 064 DRIP-GAME sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
- 079 ZERG ein Fantasy Rollenspiel
- 080 MOONBASE ein Weltraumspiel
- 081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons mit Drachen und anderen Ungeheuern! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, deutsch. Benötigt 1MB
- 082 MARIKO ein interessantes neues Denkspiel, dt. gute Grafik
- 083 EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! Deutsch!

- 084 KNIFFEL sehr schön gemacht, komplett deutsch
- 085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell, bekannt aus den Spielhallen jetzt für Amiga! Absoluter Hit!
- 086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel in deutsch
- 087 EXTERMINATE und DARK STAR zwei Shoot'em up Games, deutsch
- 088 TUMBLER STREET mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Spiel mit einem Bällchen und 3 Bechern. Die Becher werden verschoben und der Spieler muß erraten, wo sich das Bällchen befindet. Digitalisierte Filmsequenzen, einfach super! Benötigt 1MB-Speicher
- 089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! Komplett deutsch, PD-Hit!
- 090 SPACE BATTLE ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
- 091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor, deutsch
- 092 BÖRSE spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! Deutsch
- 093 TRICKY bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. Mit Spieleeditor, deutsch
- 094 SKRÄBEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1MB Speicher erforderlich, deutsch, sehr spielstark!
- 095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler!
- 096 PYTHAGORAS Handelssimulation für 1-4 Spieler, deutsch
- 097 MYKENE ein spannendes Strategie-Spiel
- 098 DISC Geldspiel-Automat, deutsch
- 099 DUNGEON KRAMPFER die Alternative zum Original! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubeln. Komplett in deutsch. Der PD-Hit! Benötigt 1MB-Speicher
- 100 DRIVE WARS ein sehr gutes Shoot'em up-Game
- 101 ZAUBERWÜRFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 DOWN HILL eine sehr gute Skirennen-Simulation
- 103 12 KLEINE DENKSPIELE
- 104 FAXEN ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, deutsch und TETRIS mit Zweierspielermodus
- 105 MECHFIGHT ein groß angelegtes Rollenspiel, bei dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. Mit Spiele-Editor
- 106 HEADGAMES hier heißt es feuern, feuern...
- 107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!
- 108 BOULDERCRASH V1.3 hübsche Boulderdash-Variante
- 109 MÜNZEN und SCHLANGE zwei Denkspiele in deutsch
- 110 HEROS dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln! Deutsch
- 032 SKAT sehr gute Skat-Spielsimulation mit animierter Grafik!



Best. Nr. DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

- 003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm komplett in deutsch
- 008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG komplett in deutsch
- 011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
- 012 DME-EDITOR in deutsch konfiguriert!
- 024 RESETFESTE RAMDISK für Kickstart V1.2 + V1.3
- 026 NOFASTMEM, resetfest, schaltet Ihre Speichererweiterung softwaremäßig resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen!
- 028 QUICKMENU zum Erstellen eigener Workbenchmenüs, deutsch
- 031 DISKEY Diskettenmonitor mit deutscher Anleitung
- 034 LABELPRINT V3.0 ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel mit deutscher Anleitung
- 040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, bis zu 4 Laufwerke gleichzeitig werden unterstützt!
- 041 DFÜ-TERMINAL-DISK enthält Accus V1.4, AZComm u. Comm
- 044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, KwikBackup und SD-Backup)
- 047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung komplett in deutsch
- 060 DATAMADE eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art. Beide Programme komplett in deutsch!
- 066 18 UTILITIES u.A. Fonteditor, Speicherupe, Menüeditor, Iconbrush
- 067 TRACKDISPLAY zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Laufwerk DFÜ-DF3 gerade zugegriffen wird. Einfach Super!
- 068 TURBO-IMPLODER V3.1 ein super Datencruncher!
- 069 DFÜ-PROGRAMME noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
- 070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
- 071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Passwort geöffnet werden, deutsch
- 072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte, deutsch
- 073 C64-EMULATOR, deutsche Ladeanleitung, benötigt mind. 1MB Speicher!
- 074 DISKOPI organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Boot- und Ladezeiten!
- 075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen komplett in deutsch
- 076 PD-COPY V3 kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibblecopy, Checkdisk, Speedtest u.a.w. Deutsch, Der Hit!
- 077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound u. Grafik-einblendung, sehr umfangreich mit deutscher Anleitung!
- 078 ROAD-ROUTE zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebiger Erweiterbar, mit Fahrtroutenvorschlag, deutsch!
- 131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
- 120 LABELPAINT Etikettendruck für 3,5"-Disketten mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, deutsch



LEERDISKETTEN 3,5" MF 2DD neutral inkl. LABEL
 10 St. DM 8,50 50 St. DM 40,- 100 St. DM 79,- 500 St. DM 370,-

- 3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000 DM 119,-
- 3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar DM 139,-
- 5,25" LAUFWERK extern, abschaltb, 40/80 Tracks DM 189,-
- 512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar DM 69,-
- 1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern, Akku, Uhr, abs. DM 269,-
- 8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt DM 349,-
- COMMODORE PC/AT-KARTE + 5,25" LW + MSDOS 4.01 DM 949,-
- FLICKER-FIXER für A2000 DM 478,- für A500 DM 498,-
- MAXI MAUS AMIGA 280 dpi incl. Mousepad DM 69,-
- MAUS-MATTE DM 9,-
- KICKSTART-UMSCHALT-PLATINE 3-fach DM 55,-
- KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach, mit V1.3 od. V1.2 DM 98,-
- KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2 DM 59,-
- SUPRA-FESTPLATTEN für A500:
- 40 MB Quantum mit SCSI-Controller + 512 KB-RAM DM 1189,-
- 52 MB Quantum mit SCSI-Controller + 512 KB-RAM DM 1289,-
- SUPRA-FILECARDS für A2000:
- 40 MB Quantum mit durchgeführtem SCSI-Port DM 949,-
- 52 MB Quantum " DM 989,-
- 105 MB Quantum " DM 1489,-



- FARBÄNDER:**
- STAR LC10 DM 9,90
 - STAR LC24/10 DM 14,50
 - NEC P6/P7 Plus DM 14,95
 - EPSON LQ 500-850 DM 11,95

- LANGUAGE MASTER** Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar. Lernmodus mit Fehlerauswertung DM 49,-
- 3,5" LAUFWERK A500 intern DM 159,-
- BOOTSELECTOR elektronisch DM 59,-
- MAUS-JOYSTICK-ADAPTER DM 59,-
- CDTV SIM CITY DM 99,-
- CDTV DEVENDER OF CROWN ... DM 139,-
- CDTV CLASSIC BOARD GAMES DM 139,-
- COMMODORE CDTV-KOMPLETTSYSTEM DM 1479,- !!**

TURBOPRINT PROFESSIONEL ein Super Druckprogramm zum Ausdrucken von Grafiken und Texten mit unzähligen Manipulationsmöglichkeiten DM 174,-

TURBOPRINT II für optimale Ausdrücke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß DM 85,-

X-COPY PROFESSIONEL V3.30 mit Hardware-Zusatz kopiert fast jede geschützte Software, auch Longtracks! DM 87,-

MULTITERM DELUXE V2.1 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch DM 109,-

MULTITERM PRO erweiterte Version benötigt 1MB Speicher DM 129,-

BTX-INTERFACE zum direktem Anschluß des Amiga an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT-03) DM 89,-

DISK SAFE erkennt und vernichtet Bootblock- und Linkviren. Auch neue Viren werden erkannt und archiviert! Inkl. Disk-Monitor DM 49,-

MOVIE MAKER vielseitiges Animations-Programm für Einsteiger, komplett in deutsch DM 49,-

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich DM 49,-

Beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung bitte auf die Zeitschrift
AMIGA-JOKER

Telefon 05261/68475
Telefax 05261/68229
D-4920 Lemgo
Software Public Domain
und Vertrieb Werbeagentur



BABY JO



Noch'n Plattformgame?
Noch'n Plattformgame!
Wiedermal ein Vertreter
der süß- und knuddelig-
Branche? Genau! Na
denn, nehmen wir
uns Loricels
Mischung aus
„Chuck Rock“ und
„Wonderboy“ halt
mal zur Brust.

in "GOING HOME"



Zur Brust nehmen trifft den Kern der Sache, denn hier geht's um einen Säugling mit Heimweh. Mutterseelenalleine steht der kleine Baby Jo in der Pampa und wartet auf einen freundlichen Joystick, der ihn wieder Richtung Heimat dirigiert. Machen wir uns also auf die pummeligen Beinchen...

Vier recht umfangreiche Level muß der verwaiste Held durchspringen bzw. durchlaufen, und überall wollen ihm große und kleine Gefahren an die mickrigen vier Leben: Auf dem Land kämpft sich der Fratz durch angriffslustige Bienen-schwärme und Giftpflanzen, im zweiten Level durch garstiges Spinnenvolk, Lavaströme und andere höhlenty-

pische Widrigkeiten. Richtig stressig wird's dann in der Stadt, wo fiese Gewitterwolken und böse, böse Autos



Ich sach noch, Baby Jo, sach ich, spiel mit dem Feuer nicht!

dem heimwehkranken Dauerläufer den Weg mulmig machen. Schließlich trennt ihn nur noch eine Picknickwiese mit Riesenmücken, Ameisen und anderem Geklügel von der heiß ersehnten



Mutterbrust. Schlußgegner sind zwar überhaupt nicht unterwegs, aber dennoch: Dieses „Kinderspiel“ ist alles andere als ein Kinderspiel! Sicher, Baby Jo verkraftet schon ein paar Feindberührungen, bevor er aus den Windeln kippt, und ganz wehrlos ist er natürlich auch nicht. Auf der Strecke liegen die obligatorischen Extras herum, etwa Superwindeln, um höher springen und schneller laufen zu können, ein Schutzmantel für kurzfristige Unverwundbarkeit oder Wurfrasseln, die so manchen Gegner in die Flucht schlagen. Leckereien und Vollmilch sind auch nicht zu verachten, denn der Kleine entwickelt einen gesunden Appetit, und ohne Vitamine ist bald wieder ein Leben futsch. Aber Vorsicht: Zuviel der guten Tortenstücke kann ebenfalls in die Pampers gehen, dann läuft Baby Jo nur noch mit gebremster Begeisterung – jedenfalls so lange, bis man in einer der versteckten Bonushöhlen eine Ersatzwindel besorgt. Und schließlich ist

das vereinsamte Kleinkind so einsam nun auch wieder nicht: Gelegentlich taucht Jock the Duck auf und gibt Tips, wo z.B. Extraleben zu ergattern sind.

Wie nicht anders zu erwarten, ist die Grafik farbenprächtigt, aber geradezu ecklig süß. Für hierdurch entstandene Zahnschmerzen entschädigen die witzigen Animationen: Wenn Baby Jo in ein Lagerfeuer fällt und mit brennendem Hinterteil gen Himmel jagt, kann sich selbst der eingeschworene Kinderhasser ein Schmunzeln kaum verkneifen! Überhaupt sind alle Sprites herzallerliebste, dazu hat jeder Level seine eigene, schwungvolle Musik. Wären da nicht ein paar unfaire Stellen, wäre die Steuerung nicht so haklig, das (multidirektionale) Scrolling etwas weniger rucklig und das Leveldesign ein bißchen origineller – Baby Jo hätte der neue Plattformkönig werden können. So reicht's halt leider nur für „ferner hüpfen“.



Baby Jo

Grafik:	63%
Sound:	67%
Handhabung:	58%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	59%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	59%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Loricel	
Genre: Geschicklichkeit	

Spezialität: Paßwörter für Levelanwahl, Pausfunktion, Highscores werden gespeichert. Anleitung und Bildschirmtexte in deutsch.



neu: *x-copy professional*, Version 5.0D

Aus allen* Vergleichstests als Sieger hervorzugehen, das ist schon eine Leistung. Trotzdem ist es uns gelungen, *x-copy professional* noch weiter zu verbessern. Nicht nur „liebgewonnene“ alte Fehler sind verschwunden, auch eine Reihe neuer Funktionen sollten Sie veranlassen, 20,- DM für ein Update zu investieren: *x-copy professional* beinhaltet jetzt auch "Cyclone 4" (mit Hardware), das Festplatten-Backup "Xpress", das File-Utility "XLent" und den Texteditor "QED".

Distributoren:

ABC-Soft,
Casablanca, ESD,
HK Computer,
GTI, Keronsoft,
Leisuresoft, Profisoft,
Softpower (Berlin).

Schweiz: Elepro AG,
GB: Siren Software,
USA: Cachet USA.

Als „Marktführer“ verbessern wir unser Programm ständig, und das werden wir natürlich auch in Zukunft tun. Deshalb gibt es bei uns auch einen regelmäßigen und komfortablen Update-Service.

Für diejenigen, die das beliebteste Kopierprogramm für den Amiga noch nicht kennen, hier einige technische Daten: *x-copy professional* kopiert Files, Festplatten, Disketten und geschützte Software; optimiert, formatiert, überprüft und repariert Disketten; man kopiert bis zu vier Disketten über RAM in 48 Sekunden; kopiert Atari-ST, IBM, Archimedes, MAC II; editiert und druckt Texte, Programmfiles und Directories; beherrscht raschen Datentransfer und es ist so leicht zu bedienen, daß es eine Freude ist.

X-Copy professional V.3.3D kostet nur: 99,- DM, Update von X-Copy II auf X-Copy Professional: 30,- DM, Update von X-Copy Professional V.3.1 auf V.5.0D: 20,- DM, das sehr schöne Cachet T-Shirt (schwarz mit 7-farbigem Siebdruck) kostet 25,- DM und ist in der Größe XL erhältlich.

Die Updates von x-copy professional sowie das T-Shirt sind nur bei uns erhältlich. Alle Preise sind unverbindliche Richtpreise.

*Alle uns bekannten Tests in führenden Amiga-Magazinen wie Amiga (M&T), Amiga Spezial (media), Kickstart (Mason). AMIGA is a Trademark of COMMODORE Inc.

CACHET

Cachet Software, Ostendstraße 32
D-7524 Östringen West-Germany
Telefon (0 72 53) 2 24 11, Fax (0 72 53) 2 24 50

Medieval Warriors

Die Retorten-Krieger

Bei Merit Software hat man sich das noch gar nicht so alte „Operation Com.Bat“ geschnappt, die Panzer durch Krieger ersetzt, ein paar Kleinigkeiten geändert – und fertig war das brandneue Strategical!

Wie gehabt dürfen sich zwei Parteien (rot und blau) gegenseitig die Köpfe einschlagen: Jeder bekommt zwölf mittelalterliche Prügelknaben mit unterschiedlichen Eigenschaften und Fähigkeiten, wer am Ende übrigbleibt, hat gewonnen. Die Auseinandersetzung entwickelt sich erstens auf Rundenbasis, zweitens unter Zeitdruck und drittens auf einem von vier anwählbaren Terrains. Pro Durchgang darf jede Figur einmal „ziehen“ (Mausklick im Grafikfenster) und einmal angreifen, muß aber nicht. Messer, Schwert, Axt und Bogen stehen zur Verfügung, wobei die Geschicklichkeit im

Umgang mit den Mordwerkzeugen (wie auch ihre Reichweite) von Mann zu Mann differiert. Zahlreiche Hindernisse wie Bäume oder Mauern geben Deckung und helfen dabei, den Gegner auszumanövrieren – Überlegen geht also vor Schlagen. Ein großes 3D-Fenster zeigt in schräger Draufsicht einen Geländeausschnitt mit dem jeweils aktuellen Haudrauf in der Mitte, alles zusammen

sieht ziemlich mittelprächtigt aus. Die Kommandoleiste bietet zur besseren Orientierung einen Radar-Raster sowie mehrere Steuer-Icons und Anzeigen; aus letzteren gehen die speziellen Fähigkeiten des gerade angewählten Champions hervor. Dazu gibt's ein paar FX, die sich verdächtig nach dem Vorgänger anhören; zum Trost ist die Steuerung sehr ordentlich geraten. Die Medie-

val Warriors werden also ihren Weg machen – auch ein Recycling-Krieger ist ein guter Krieger... (jn)



Die ruhmreiche Rote Armee

Medieval Warriors

Grafik:	52%
Sound:	18%
Handhabung:	75%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	59%
Red. Urteil:	62%

Variabel

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Merit Software

Genre: Strategie

Spezialität: Wahlweise menschlicher oder Computergegner, Modem-Option für Fernpartien, komplett in englisch.

Reach for the Stars

Weltraum-Müll

Ja, was soll denn das: SSG hat die Galaxis doch bereits vor Jahren erobert – was macht ihr Strategieschinken also im neuen Joker? Tja Leute, da müßt Ihr schon die australischen Softler fragen...

Keine Ahnung, welches Känguruh die Jungs geritten hat, als sie beschlossen, den Strategie-Methusalem nochmal auf die Menschheit loszulassen. Aber bitte, immerhin verspricht die Verpackung gleich zwei Games: Einmal das Original von 1983 (!) und zweitens ein „völlig neues Szenario“ für den fortgeschrittenen Spieler. Für alle, denen die Urversion verständlicherweise nicht in bleibender Erinnerung geblieben ist, hier eine kurze Erläuterung. Man beginnt als Eigentümer eines bewohnten Planeten und muß den vorhandenen Reichtum Runde um Runde

neu (und sinnvoll) investieren, um eine starke Raumflotte zu bauen und sodann andere Welten zu kolonisieren bzw. erobern. Drei weitere Imperien (menschlich oder „rechnerisch“ gesteuert) versuchen das Gleiche, wobei gewonnene Schlachten oder besiedelte Gestirne Punkte einbringen. Und das „völlig neue Szenario“? Exakt dasselbe, nur mit etwas verschärften Regeln. Wie nicht anders zu erwar-

ten sieht die unverändert vom Oldie übernommene Grafik aus, als hätte hier ein dreijähriges Kind die neuen Buntstifte ausprobiert. Die Sternenkarte, auf der per Maus und Menüs alles befehligt wird, ruckelt wie ein Zitterrochen während eines Seebebens; von den drei rostigen FX wollen wir lieber gar nicht erst reden. Fazit: Nur leere Versprechungen, hinter denen sich ein Steinzeit-Programm verbirgt, das

gewieftete Geschäftemacher jetzt nochmal vermarkten wollen – frecherweise gar zum vollen Preis! (jn)



Reach for the Stars

Grafik:	7%
Sound:	4%
Handhabung:	58%
Spielidee:	17%
Dauerspaß:	10%
Preis/Leistung:	2%
Red. Urteil:	8%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 74,- DM

Hersteller: SSG

Genre: Strategie

Spezialität: Save-Option, diverse Preferences einstellbar, kein Kopierschutz und schlauberweise auch keine Fotos auf der Box...

Stratego

Fahnen(n)eid

Neben schönen Frauen, schnellen Autos, Nikotin, Kaffee und Alkohol ist dieses Brettspiel eine meiner wenigen Leidenschaften. Seit vor einem knappen Jahr die PC-Version herauskam, warte ich ungeduldig auf eine Amiga-Umsetzung – jetzt hat mir Accolade endlich den Gefallen getan!

Wie es sich für ein gutes Strategical gehört, ist das Spielen leicht, aber das Gewinnen schwierig: Zwei 40 Mann starke Armeen stehen sich gegenüber und versuchen, die jeweils gegnerische Fahne zu erobern. Pro Zug darf nur ein Feld weit marschiert werden, und bis auf wenige Feinheiten wie einen Spion oder Bomben schlagen die höheren Ränge einfach die niedrigeren. Simpel, gell? Bloß, daß man die gegnerischen Figuren während des Spiels halt nur von hinten sieht...

Weil das so sein muß, ist Stratego am Computer auch nur für Solisten geeignet. Die finden hier fünf unterschiedlich starke Gegner und diverse Optionen: Demo, Zugerücknahme, Betrachten der feindlichen Aufstellung, Regelvarianten und eine Auswahl verschiedener Bretter und Figuren-Sets. Die Spielstärke des Programms geht halbwegs in Ordnung, dank der Maussteuerung macht auch die Bedienung keine Probleme. Nicht so ganz glücklich war ich mit der

Übersichtlichkeit – das Spielfeld ist gegenüber der Ablagefläche für geschlagene Figuren etwas zu klein ausgefallen. Daß die Grafik nur zweckmäßig ist, liegt hingegen in der Natur der Sache, genau wie der spärliche Sound mit seinen paar FX.

Trotz netter Features wie der kleinen On-Screen-Statistik wurde ich das Gefühl nicht los, man hätte es insgesamt doch besser machen können. Na, was soll's: Stratego-Fans auf der Suche nach einem

allzeit bereiten Partner haben ohnehin keine Alternative. (ml)



Stratego

Grafik:	44%
Sound:	28%
Handhabung:	62%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	70%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	66%

Variabel

Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Accolade
Genre: Brettspiel-Umsetzung

Spezialität: Spielstände können auf Extradisk abgespeichert werden, Codewheel-Abfrage.

Blade Warriors

Schattenkampf mit Murk(s)

Satte zwei Jahre ist es nun her, daß Image Works diese Fantasy-Oper erstmals für den Amiga ankündigte – da fragt man sich natürlich, was die Jungs wohl so lange aufgehalten hat...

Die Story kann's ja nicht gewesen sein: Hier unterdrücken bloß wieder Dämonen das einst glückliche Volk; sobald der Oberwiderling Murk einen Kopf kürzer gemacht wurde, ist der Spuk vorbei. Na denn, schnappen wir uns halt unser Breitschwert und begleiten den Helden durch die horizontal scrollende Landschaft. Sinn und Zweck der Wanderschaft ist es, die verstreuten Reste einer mystischen Steintafel zusammenzuklauben, deren Zauberkraft den Endkampf mit Murk erst ermöglicht. Freilich geht die Reise nicht ohne Rangeleien ab, das eine Bildschirmleben ist schnell da-

hin. Bei massiveren Gegnern wie Vampiren und Mumien ist es daher ratsam, gelegentlich den strategischen Rückzug anzutreten – wer sich nur auf die vier Schlagvarianten des Joysticks verläßt, ist bald verlassen! Immerhin gibt es unterwegs 14 verschiedene Fundstücke zu entdecken, aus manchen davon können hilfreiche Zaubercocktails gemixt werden. Andere wiederum sind prima Tauschobjekte für die ortsansässigen Magier, die

auch die Fragmente der Steintafel aufbewahren. Ja, und damit man sich unterwegs nicht verirrt, erscheint auf Tastendruck eine Übersichtskarte.

Musik gibt's keine, aber recht knackige FX. Egal, der eigentliche Gag dieses Actionadventures ist ohnehin die Grafik: Bis auf ein paar Kleinigkeiten sind Sprites und Hintergründe immer nur als Schattenriß zu sehen! Das ist bestimmt nicht jedermanns Sache, genau wie der

etwas kruse Spielablauf – bei der Wartezeit hätte man sich mehr erhofft... (rl)



Hübsch bunt, was?

Blade Warrior

Grafik:	48%
Sound:	51%
Handhabung:	59%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	54%
Preis/Leistung:	46%
Red. Urteil:	50%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Image Works
Genre: Action

Spezialität: Spielstände können gespeichert werden, deutsche Anleitung

ZONE WARRIOR

Brauchbare Soundeffekte, ordentliche Sprachausgabe und eine ausgezeichnete Titelmusik – was will man mehr? Tja, wie wär's beispielsweise mit einem vernünftigen Spiel?!

Es ist schon erstaunlich, wie unterschiedlich die Games sind, auf die man das Etikett „Plattform-Action mit Hüpfen & Ballern“ pappen kann: Es paßt auf Geniestreiche wie „Turrican 1 & 2“ ebenso gut wie auf diese Soundhülle ohne Inhalt! Der Vergleich kommt nicht von ungefähr, denn hier erinnert so einiges an „Turrican“ – der Held, die ausbaufähige Laserwumme oder die Steinchen zum Wegballern. Manches, wie die kleinen Bömbchen, wurde auch von „Rick Dangerous 2“ übernommen, anderes (Rumhangeln an diversen Stangen) kennt man z.B. von „Robocop 2“. Auch sonst gäbe es eigentlich eine Menge Features (Sonderräu-

me, Waffenkammern, Help-Funktion etc.), die einen 'ne Weile vor den Monitor fesseln müßten. Aber die fürchterliche Wahrheit ist: Zone Warrior macht keine fünf Minuten Spaß!

Nach dem (netten) Intro springt man bloß noch lustlos von Plattform zu Plattform, macht die winzigen und wenigen Gegner nieder, befreit ein, zwei Gefangene, sammelt gelangweilt das herumliegende Zeug auf und fragt sich dabei, wann es

endlich richtig losgeht. Ein Zeitlimit hätte der Sache wenigstens noch einen Funken Spannung gegeben, aber so was gibt's natürlich nicht – stattdessen bloß Zwischen-, End- und wasweißich-Sequenzen, Horizontalscrolling, schwachbrüstige Grafik der verschiedenen Zeitepochen und eine mittelmäßige Steuerung. Aber leider halt absolut nichts, wofür es sich wirklich lohnen würde, den Computer anzuschalten. (mm)



Zone Warrior

Grafik:	46%
Sound:	78%
Handhabung:	55%
Spielidee:	20%
Dauerspaß:	27%
Preis/Leistung:	30%
Red. Urteil:	29%

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Action

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk dringend zu empfehlen. Poster, Codeabfrage, Highscores werden nicht gesaved.

COBRA

Stellt Euch ein Karatespiel vor, bei dem die Gegner unsterblich sind, sich für jeden Treffer hundertfach revan- chieren und nichts anderes im Sinn haben, als den Spieler vom Erreichen des zweiten Levels abzuhalten. Klingt verlockend, was?

Ganz so schlimm wie in diesem Horrorszenario geht es bei Cobra nicht zu – aber fast! In der ersten Stage sieht man einen alten Mann, der auf einer Brücke steht und wie verrückt mit Bumerangs nach dem Spielersprite wirft. Daß jede Berührung mit den Dingen Lebensenergie kostet, ist klar. Daß es aber nahezu unmöglich ist, ihnen vernünftig auszuweichen, verleiht dem Game jenen ganz speziellen Reiz, der selbst dem unerschrockensten Schwarzgurt-Träger die Tränen in die Augen treiben kann...

Wer den tollwütigen Rent-

ner dennoch bezwingt, landet wieder auf einer Brücke, allerdings in einem Bonuslevel. Hier wird nicht gekämpft, stattdessen muß sich der Held fleißig bücken und so viele fliegende Fische wie möglich einfangen. Das klingt so einfach und ist trotzdem (wieder) so unglaublich schwer, daß man schon deshalb zum Vegetarier werden könnte. Man muß nämlich innerhalb eines viel zu knapp bemessenen Zeitlimits eine bestimm-

te Zahl der Flossentiere erwischen, sonst darf man wieder ganz von vorne anfangen!

Die übrigen Abschnitte bieten zwar andere Gegner, wie Punks und eine Domina mit Peitsche, aber in Sachen (Un-) Spielbarkeit sind sie sich alle einig. Wir waren uns auch einig: Trotz zufriedenstellender Grafik, solidem Sound, vielfältiger Schlagtechniken (Fausthieb, Fußfeger, Grätschsprung etc.) und dem sehr respekta-

blen Preis ist Cobra kein Sieger! Schon eher 'ne ausgewachsene Landplage... (C. Borgmeier)



Cobra

Grafik:	52%
Sound:	55%
Handhabung:	50%
Spielidee:	24%
Dauerspaß:	27%
Preis/Leistung:	36%
Red. Urteil:	29%

Für Experten

Preis: ca. 29,- DM

Hersteller: Bytec

Genre: Sport

Spezialität: Zwei-Spieler-Modus (hintereinander), Highscores werden gesaved.

KLASSIKER

CARRIER COMMAND

Die späten 60er Jahre gehörten den Blumenkindern, die späten 70er den Disco-Fans - aber die ausklingenden 80er waren eindeutig für die Vektorgrafik-Freaks reserviert! Neben **STARGLIDER 2** und **INTERCEPTOR** brachte der Sommer '88 nämlich auch diesen Hit hervor...



Während sich Amigianer und ST-User von Anfang an für Rainbirds komplexe Mixtur aus Strategie, Action und Simulation begeistern durften, mußten die PC-Besitzer anderthalb Jahre auf ihre Umsetzung warten. Noch schlimmer traf es die Freunde des „Brotkastens“. Am C 64 reichte es nur für einen Spar-Carrier ohne die spektakulären Bilder der anderen Versionen (eigentlich war's hier mehr ein Ballerspiel). Schade, denn auf den übrigen Rechnern hat die 3D-Grafik in punkto Geschwindigkeit und Detailreichtum Maßstäbe gesetzt!

Inhaltlich ist das Game nach wie vor auf der Höhe der Zeit, geht es doch um schnöden Kommerz: Im Jahre 2166 sind fast alle Rohstoffvorräte der Erde aufgebraucht – was für ein Glück, daß plötzlich und unerwartet eine Gruppe von 64 Vulkaninseln voller jungfräulicher Ressourcen aus dem Meer steigt! Flugs werden zwei automatische Trägerschiffe gebaut (und zur Sicherheit schwer bewaffnet), welche die Eilande für den wirtschaftlichen Fortschritt erschließen sollen. Dummerweise programmieren Terroristen einen der Kolosse dahingehend um, das wertvolle Neuland zu besetzen. So bleibt nur eins: Unter dem Kommando des Spielers muß der loyale Carrier gegen den umgedrehten antreten...

Gut Ding will Planung haben, also sollte man zunächst einen Blick auf die zoombare Übersichtskarte werfen. Fahrtrouten, Fabriken und Militär-



stützpunkte – all das wird hier ausgetüftelt und begutachtet. Ein Netzwerk von Versorgungslinien verbindet die Inseln, da unser Kutter aber auf Nachschub (Benzin, Material und Waffen) angewiesen ist, darf man sich nie zu weit vom sicheren Hinterland entfernen. Zug um Zug werden nun neutrale Inselchen besetzt, ausgebaut und schließlich die unter feindlicher Kontrolle stehenden Ländereien erobert. Derlei Aktionen finden dann auf dem Hauptscreen statt. Das große 3D-Fenster zeigt normalerweise den Ausblick von der Kommandobrücke, kann jedoch auf die Steuerkanzeln der mitgeführten Flugzeuge und Amphibienpanzer umgeschaltet werden. Die Flugis benötigt man zum Zerschlagen der

gegnerischen Verteidigung, und Landungsfahrzeuge bringen ein automatisches Erschließungsgerät an Land – fertig! Naja, zumindest fast, denn es will stets die Reparatur, Betankung und Ausrüstung der eigenen Vehikel bedacht sein, außerdem muß für zerstörtes Material (rechtzeitig!) Ersatz geordert bzw. produziert werden.

Alle Fahrzeuge können sowohl direkt per Maus (Icons) oder Joystick als auch vom Autopiloten gesteuert werden, wobei der Nager meist die besten Karten hat. Allgegenwärtiges Motorbrummen und vielfältige FX bilden zusammen mit der heißen Titelmusik eine atmosphärische Geräuschkulisse. Hi-Fi-Fans werden sich über die beigelegte Soundtrack-Kassette freuen, Knallfrösche über die Möglichkeit, einen Action-Modus anwählen zu können, und Sparefrohs über die Tatsache, daß es Carrier Command mittlerweile schon für 29 Märker gibt. Fazit: klassisches Spiel, klasse Preis – Sonderklasse! (jn)

Zeitspiegel: Gestern - Heute

Grafik:	90% - 82%
Sound:	76% - 70%
Handhabung:	85% - 83%
Spielidee:	91% - 82%
Dauerspaß:	88% - 81%
Gesamteindruck:	86% - 82%

Für Fortgeschrittene

COMPUTER ABC

Head-Crash: Klar, den kennt Ihr - morgens, nach der Fete...! Passiert einer Festplatte aber auch, wenn nämlich der Schreib-Lese-Kopf aufgrund äußerer Einflüsse (Erdbeben, Meteortreffer, Fußtritt) unbeabsichtigt auf die Magnetschicht knallt. Das kann Lesefehler oder gar den Exitus hervorrufen, deshalb sollte eine Festplatte vor dem Ausschalten des Rechners immer „geparkt“ werden.

Header: sozusagen das Intro einer Datei; hier findet der Rechner Infos über die Länge, den Anfang und das Ende. Man will schließlich wissen, wieviel Speicherplatz man reservieren soll, gel?

Hercules-Karte: Da PCs von Haus aus unfähig sind, Grafik auf den Monitor zu zaubern, muß ihnen hierfür bekanntlich eine entsprechende Karte ins Gehäuse gepflanzt werden - Hercules gehört zu den etwas angestaubten Systemen und beherrscht nur einfarbige Darstellungen, allerdings mit der hohen Auflösung von 700 x 348 Bildpunkten.

Hertz: Auch Computer haben ein Hertz wie du und ich, meistens sogar mehrere Millionen (Mega-Hertz = MHz). Gemeint ist natürlich die Taktfrequenz des Prozessors, also die Anzahl der (Strom-)Schwingungen pro Sekunde. Der Amiga z.B. ist mit 7,16 MHz getaktet, neue PCs bringen dagegen durchaus schon 50 MHz. Faustregel: Je mehr Mega-Hertz, desto schneller ist die Kiste!

Hex: steht nicht für die Lebkuchen-Tussi aus Hänsel und Gretel, sondern als Abkürzung für Hexadezimal. Und das wäre eine Zahl aus dem in Computer-Kreisen sehr verbreiteten 16er-System (man denke nur an 8 bzw. 16 Bit-Rechner). Falls

der Ausdruck aber von einem Strategiespiel-Spezialisten kommt, dann meint er damit wahrscheinlich eher diese sechseckigen „Bienenwaben“ von seinen Landkarten.

Hierarchie: Das ist nun wirklich einfach - ganz unten steht der Hund, danach kommt der Redakteur, und über allem thront Michael. Auch Daten werden vom Rechner oft hierarchisch geordnet (Verzeichnis, Unterverzeichnis usw.). Dieses System ist auch als „Baumstruktur“ bekannt.

High Density (HD): ein englischer Ausdruck, der soviel wie „hohe Dichte“ bedeutet. Überall im Leben anzutreffen, z.B. morgens auf der Straße, nachts in der Disco oder natürlich auch auf Disketten. Und zwar dann, wenn die Disk durch ein besonderes Herstellungsverfahren eine hohe *theoretische* Schreibdichte aufweist, beispielsweise 1,2 MB. Wieviel dann *wirklich* draufpaßt, hängt allerdings von der Formatierung ab...

High Tech: Schon wieder englisch! Gemeint ist hier die sogenannte Hochtechnologie, also hochentwickelte Technik, nicht etwa besonders hohe Fabrikschlote oder Wassertürme. Dazu gehören Fernsehsatelliten, Atomphysik, Genetik und natürlich auch Eure Byte-Kisten.

Hilfsprogramm: Genaugenommen wäre das ein Teil des Betriebssystems, das zur Unterstützung verschiedenster Arbeiten des Computers dient. In der Umgangssprache hat sich die Bedeutung aber erweitert und meint ganz allgemein die vielen kleinen Helferlein, mit denen das schwere Leben am Monitor ein wenig erleichtert wird. Na, „Utilities“ halt.

Hintergrundprogramm: Diese Programme laufen quasi so nebenher ab, ohne daß Ihr vor dem Screen etwas davon merkt. Beispielsweise kann der Rechner einen Text viel schneller an den Drucker weitergeben, als der ihn dann zu Papier bringt. Der dafür zuständige „Drucker-Spooler“ managt das Problem, und Ihr könnt derweil schon längst wieder den nächsten Leserbrief an uns schreiben. Übrigens: Kann ein Rechner mehrere Programme gleichzeitig bearbeiten, dann spricht man von „Multitasking“ - na, hat's geklingelt?

Hintergrundspeicher: jenes stille Örtchen des Arbeitsspeichers, wo besagte Hintergrundprogramme wohnhaft sind...

Hollerith: Im Jahre 1890 wollte man in den Vereinigten Staaten eine Volkszählung durchführen, und zwar etwas fixer als gewöhnlich. Also erfand der bis dahin reichlich unbekannte Hermann Hollerith kurzerhand die Lochkarte. Diese Vorläufer der Disketten setzten sich bald als Speichermedium durch, der einfallstreiche Hermann gründete später sogar seine eigene Lochkartenfirma. Die Company gibt's heute noch, bloß, daß sie längst keine Lochkarten mehr produziert und sich seit 1924 IBM nennt!

Hologramm: eine dreidimensionale Abbildung, die so richtig high-techmäßig hergestellt wird - nämlich mit zwei Laserstrahlen und „Wellenüberlagerungsmustern“. Da Hologramme als halbwegs fälschungssicher gelten, findet man sie heutzutage auf praktisch allen Kredit- oder Scheckkarten.

Home banking: die Bezeichnung für das Erledigen der

Bankgeschäfte (Abbuchung, Überfall) via Bildschirmtext. Deshalb sagt man auch „te-lebanking“ dazu.

Home shopping: Hat man mittels home banking das Sparkonto erstmal geplündert, kann man sich daran machen, über Bildschirmtext den Otto-Katalog leerzustellen. Das wäre dann home shopping bzw. tele-shopping.

Homecomputer: Ist ein Rechner mehr für den Privatgebrauch gedacht, dann handelt es sich um einen Homecomputer (z.B. C 64, Amiga, ST); eher professionell ausgerüstete Maschinen bezeichnet man als Personal Computer (PC). Allerdings ist diese Zuordnung schon wieder ein bißchen überholt, die IBM-Kompatiblen sind mittlerweile sinngemäß längst Homecomputer.

Hurenkind: Nö, nicht was Ihr denkt! Der Begriff stammt aus der Drucktechnik und meint die letzte Zeile eines Absatzes, wenn sie allein am Beginn einer neuen Spalte steht. Wenn's unserem Setzer passiert, kriegt er einen Rüffel, wenn's Eurer Textverarbeitung passiert, solltet Ihr Euch nach einer besseren umsehen...

Hybridrechner: Diese Computer verfügen über die Möglichkeit sowohl analoger wie digitaler Zeichendarstellung und sind daher nicht sehr gebräuchlich. Aber für komplexe technisch-mathematische Aufgaben kommt das eine oder andere Institut nicht um die Anschaffung eines solchen „Zwitters“ herum.

europa computer entertainment show

Bereits im Vorfeld gab es jede Menge Trouble in der Insel-Metropole um die diesjährige Computer-Show: Weil England zur Zeit in einer mittleren Wirtschaftskrise steckt, stehen auch die Sterne für Unterhaltungssoftware nicht mehr so günstig. Deshalb hat sich der Veranstalter (der englische Großverlag EMAP) kurzerhand entschlossen, die traditionelle Publikumsshow zu einer reinen Fachmesse umzumodeln – „normale“ Besucher mußten draußen bleiben, nur noch Journalisten, Hersteller und Repräsentanten der Vertriebsfirmen wurden in die geheiligten Hallen des Earl's Court Exhibition Centers vorgelassen! Unter diesen Umständen überlegten es sich viele Aussteller zweimal, ob sie zigtausende Pfund für einen repräsentativen Stand ausge-

ben wollten. Nun, ein großer Teil wollte nicht. Ganz wegbleiben konnten die sparsamen Firmen natürlich auch nicht, also verfiel man auf die Idee, statt eines Messestandes eine Suite in einem nahegelegenen Hotel anzumieten. Ob Electronic Arts, Mirrorsoft (Image Works, Cinemaware), Psygnosis oder U.S. Gold – viele der Branchengiganten präsentierten ihre neuen Produkte diesmal sozusagen mit Zimmerservice. Cathy Campos, Mirrorsofts charmante Pressesfee, brachte die Sache auf den Punkt: „Die CES ist einfach viel zu teuer geworden. Wir haben im Luxushotel Kensington Park fast eine ganze Etage gemietet und zahlen mitsamt der Verpflegung für unsere Gäste nur ein Fünftel dessen, was uns ein Stand gekostet hätte!“ Klar, daß die eigentliche

Ausstellung unter der neuen Entwicklung gelitten hat: Die Gesamtfläche war winzig, dagegen nimmt sich die Amiga-Show in Köln schon fast wie eine Weltausstellung aus. Die Presse war genervt, weil man andauernd zwischen diversen Hotels und dem Messecenter hin- und herpendeln mußte (Taxifahren ist in London ein teurer Spaß...), und es gab viel Klage von „Normalbesuchern“, die extra angereist waren, nur um am Eingang wieder abgewiesen zu werden. Organisatorisch war das Ganze also eine herbe Enttäuschung – nur gut, daß es so viele und teilweise wirklich erstklassige Neuerscheinungen zu sehen gab...

Immer wieder ein Genuß: Elvira II

Wenn mal wieder in London die CES abgefeiert wird, kommen sie normalerweise alle: Interessierte User wie Du, Schreiberlinge wie wir und jede Menge Softwareproduzenten als Aussteller. Dieses Jahr war allerdings alles anders!



Accolade

Wie üblich wollen wir uns den Reigen alphabetisch geordnet zu Gemüte führen, weshalb als erstes diverse Bildschirm-Zockereien dran

sind: Neben der Casino Simulation **Trump Castle II** hat man hier noch **Bridge V**, **Poker** und **Slot Machines** in Vorbereitung. Klingt nicht so aufregend? Wie wäre es dann mit der offiziellen Ver-

softung des Movie-Hits **Kevin - Allein zu Haus** oder **Elvira II**? Na, zumindest die Mitternachts-Queen haben wir Euch ja schon im letzten Heft als ausführliches Exklusivpreview vorgestellt.

Audiogenic

Wer auf typisch britische Sportarten steht, liegt bei den Audios goldrichtig: **World Class Rugby** bietet drei verschiedene Grafikmodi, butterweiches Acht-Wege-Scrolling und (mit

Adapter) Körperertüchtigung für bis zu vier Spieler. Auch **Graham Gooch World Class Cricket** sieht nicht zuletzt dank der vielen Features und Schlagtechniken sehr ansprechend aus. Bloß, wer steht hierzulande schon auf typisch britische Sportarten?



World Class Cricket hat wirklich Weltklasse!



Nur für harte Burschen: Pit Fighter

Core Design

Die englischen Newcomer gehen sich abwechslungsreich wie immer, neben einem Actionadventure haben sie gerade ein waschechtes Rollenspiel in der Mache. **Wolf Child** bietet eine rührende Story um einen entführten Papi, fünf Plattform-Level und insgesamt über 100 einzelne Screens. Für das Fantasy-Abenteuer

Heimdall hat man sich ein exotischeres Konzept einfallen lassen: Im ersten Spielteil müssen die Fähigkeiten des Helden in drei Actionsequenzen (Axtwerfen, Kampf am Boot und Schweinejagd!) trainiert werden, ehe man ihn in die eigentlichen Gefahren des Rollenspiels entläßt. Laut Veröffentlichungstermin wissen wir bereits im Dezember mehr!

Cinemaware

Zuerst die gute Nachricht: Cinemaware lebt! Allerdings nicht mehr als eigenständige Company, sondern „nur“ noch als Label von Mirrorsoft. Kann uns aber egal sein, solange nur neue Spiele kommen – wie z.B. **TV Sports Boxing**. Die

Sportsimulation sieht grafisch gewohnt prachtvoll aus, neben heißen Schlachten im Ring wartet ein umfangreicher Manager-Teil. Mit etwas Glück sind auch die bereits seit langem angekündigten Games **TV Sports Baseball** und **Rollerbabes** noch vor Weihnachten im Laden. Viel Sport ist allemal besser als der Ruin, oder?

TV Sports Boxing boxt sich durch...



Mit Knuppel aber ohne Sack
TV Sports Baseball



Die süßen Rollerbabes



Domark

Hier stehen die Weichen auf Arcade-Action: Mit **Race Drivin'** wird in Kürze das dritte Spiel der „Hard Drivin“-Serie veröffentlicht, im Gegensatz zu „Hard Drivin' II“ handelt es sich dabei wieder um eine echte Spielhallenumsetzung. Das 3D-Autorennen in Vektorgrafik hat nun gleich vier Strecken vorzuweisen, eine Modem-Option sowie ein brandneues Feature namens „Buddy Race“. Dabei wird die schnellste Runde eines Spielers von einem Phantom-Auto nachgefahren, gegen das dann die Konkurrenten antreten müssen. Daneben

war natürlich die Konvertierung der Atari-Klopperei **Pit Fighter** zu sehen, außerdem haben sich die Leute einen Uralt-Klassiker vorgeknöpft: **Super Space Invaders** ist prinzipiell noch die originale Weltraum-Ballei, allerdings grafisch und soundmäßig tüchtig aufgepeppt, samt Scrolling und Schlußmonstern. Ob's ein Hit wird, ist ein bißchen fraglich, genau wie bei **Rugby - The World Cup**. In Deutschland hat der Sport nunmal nicht viele Freunde, da nützt wohl auch die realistische Rasen-Action (die Spieler ziehen sich sogar gegenseitig am T-Shirt) nur wenig...

Eclipse

Nach „Monster Business“ bastelte der Ex-Thalion-Programmierer Marc Rosocha an einem hammerharten Shoot 'em up: In **Lethal Excess - Wings of Death II** gibt's sechs extralange Spielabschnitte, ebenso viele Schlußmonster und haufenweise Extrawaffen mit etwa 20 Ausbaustufen. Im Gegensatz zum (inoffiziellen) Vorgänger dürfen nun sogar zwei Knallfrösche gleichzeitig ran - sieht wirklich vielversprechend aus, das Teil!

Electronic Arts

Wenig Neues, aber viel Interessantes: **Hard Nova**, **Strike Fleet** und **Starflight II** stehen nun bald auch für den Amiga bereit, genau wie die aktuelle Flugsimulation **Birds of Prey**. Die 40 verschiedenen Maschinen werden allerdings nur auf 1MB-Rechnern abheben, aber für zwölf heiße Missionen mit Aufklärungs- und Testflügen, Bombenabwürfen und sogar Truppenlandungen im Feindgebiet könnte die Anschaffung einer Speichererweiterung schon lohnen,

oder? Auf alle Fälle lohnen wird sich die Anschaffung von **Populous 2**. Die „göttliche“ Fortsetzung bietet brandneue Aufgaben wie die Bewältigung bestimmter Probleme (Flutwellen, Erdbeben, etc.), eine Art eingebautes Mini-Rollenspiel und die Versöhnung ehemals verfeindeter Stämme. Kaum weniger interessant ist **Powermonger: The World War I Edition**. Die Erweiterungsdisk zu Bullfrogs strategischem Geniestreich bringt Landschaften, Armeen, Panzer und Waffen aus dem ersten Weltkrieg - was sonst?

Electronic Zoo

Die elektronischen Zoowärter lassen's tüchtig krachen! Als Ballerist hat man die Wahl zwischen **Cardiacc** (klassische Space-Action à la „R-Type“), der Rambo-Oper **Fireforce** (Einzelkämpfer mit Waffen satt) und dem Robot-Spektakel **Under Pressure**. Besonders letzteres sieht lecker aus: Ein gewaltiger Blechkrieger watschelt durch horizontal scrollende Abschnitte und mäht mit der eingebauten Laserkanone riesige Technomonster und aggressive Insektenschwärme nieder - die übergroßen Sprites sind einfach eine Pracht! Wer es lieber knuddelig mag, sollte sich dagegen mal im **Magic Garden** umsehen, wo ein kleiner (Garten-) Zwerg die Blümelein zum Sprießen bringt. Das niedliche Puzzle- und Geschicklichkeitsspiel verblaßt jedoch gegen ein neues Rollenspiel der Superlative - **Abandoned Places**. Das Programm bietet herrliche Animationen, Dungeons in zwölf Ausführungen, 60 Zaubersprüche, 70 verschiedene Musikstücke und sah in der Vorabversion absolut genial aus. Kleines Info am Rande: **Abandoned Places** wurde in Ungarn programmiert!



Under Pressure: Robby goes killing



Powermonger:
The World War I Edition -
damals in den Ardennen...

So schlecht, daß
es schon wieder gut ist:
Plan 9 from Outer Space

Elite

Nach einer längeren Kunstpause meldet sich Elite nun mit einer Compilation zurück: **Movie Premiere** wird „Teenage Mutant Hero Turtles“, „Days of Thunder“, „Gremlins 2“ und „Back to the Future II“ enthalten. Brrr, da ist ja ein Titel bescheidener als der andere! Etwas mehr dürfen wir sicher von **European Championship 1992** erwarten, dem offiziellen Soccergame zur Europameisterschaft in Schweden. Gekickt wird in der Seitenansicht wie bei „Emlyn Hughes“, und es soll lustige Gimmicks wie aufs Spielfeld rennende Zuschauer geben. Anpfiff ist allerdings erst im Februar.

Genias

Und wieder sind die Sportler an der Reihe, z.B. mit dem Autorennen **Warm Up**. Dank einer Modem-Option dürfen bis zu 16 Piloten zunächst mal die richtigen Reifen aussuchen und den Spoilerwinkel justieren, ehe sie über die Piste brettern. Außerdem kommen endlich die Catcher unter Euch zum Zug: **Top Wrestling** bietet die Möglichkeit, sich einen Fighter auszusuchen, ihn zu trainieren und auf ihn zu wetten, bevor er für den (recht spektakulären) Kampf in den Ring klettert, der dann von einem Reporter kommentiert wird.

Gremlin Graphics

Erstaunlicherweise war hier nirgendwo ein Rennspiel zu entdecken - das kennt man ja von Gremlin gar nicht! Stattdessen zeigte man das Adventure zum (nach Kritikermeinung) schlechtesten Film aller Zeiten: **Plan 9 from Outer Space**. Ein Highlight der Vorlage war beispielsweise, daß nach dem überraschenden Tod des Hauptdarstellers mitten im Film ein Ersatzmann eingestiegen ist, der mit seinem Vorgänger so gut wie keine Ähnlichkeit hat! „Also die Lizenz war überhaupt nicht teuer...“, grinste Pressesprecher Ian Richardson. Er hat gut grinsen, denn das

Game sieht weit besser aus als das Movie. Außerdem veröffentlicht Gremlin demnächst **Harlequin**, ein Actiongame im Stil von „Strider“, und die Ballerorgie **Video Kid**. Hier wird der Held in einen Videorekorder gebeamt, wo er in fünf sehr unterschiedlichen Levels zeigen kann, was seine diversen Extrawaffen und Schutzschilde wirklich taugen. Dann kommt noch ein Textadventure mit wenig Grafik und ein paar Actioncinlagen namens **Suspicious Cargo** und **Flag**, ein Strategical in der Art von „Populous“ - zwei konkurrierende Zauberer versuchen, allerlei Dörfer unter ihre Fuchtel zu bringen.



Abenteuer im New-Look: Lure of the Temptress



Die Horror-Kröten sind wieder da: Teenage Mutant Hero Turtles II



First Samurai: Action vom Feinsten!



Apocalypse - das kenn ich doch...?



Cisco Heat: Die Straßen von San Francisco...



Vorteil für Advantage Tennis?

Image Works

Das mußte ja kommen: **Teenage Mutant Hero Turtles II** droht sein baldiges Erscheinen am Amiga an. Immerhin soll es sich diesmal um die Umsetzung des Arcade-Automaten handeln, und der war ja gar nicht übel. Ebenfalls direkt aus der Spielhalle hat man **Cisco Heat** importiert, wo motorisierte Gangsterverfolgung in San Francisco angesagt ist. **Devious Designs** ist hingegen mehr für Grübler und Tüftler gedacht, denn hier sollen verschiedene Strukturen mit dem Joystick nachgebaut werden. So richtig gut gefallen konnte die Vorabversion von **First Samurai**, einer

technisch brillanten Mischung aus Arcadeadventure und Kampfsport: Ein streitbarer Asiate kämpft sich mit dem Schwert durch feindverseuchte Level voller Plattformen und Höhlen, dabei gibt es fantastisch animierte Hintergründe, tolle Sprites im Comic-Look und digitalisierte Soundeffekte zu bewundern. Während dieses wirklich prima spielbare Game schon bald in die Shops kommen sollte, wird es mit dem sehr ähnlichen **Suzerian** (SF statt Fernost) wohl noch ein Weilchen dauern. Noch mehr Action verspricht aber **Apocalypse**, eine Neuauflage des klassischen Heli-Geschicklichkeitstests „Choplifter“ bzw. „Fort Apocalypse“ (jetzt mit

32 Farben und Digi-Sound samt Sprachausgabe). Weiterhin erwartet uns die Umsetzung des SF-Shockers **Alien 3** und eine Mixtur aus Strategie- und Rollenspiel mit dem hübschen Namen **Drop Soldier**. Per Modem können bis zu 16 Computer gekoppelt werden, die Spieler bilden dann eine Einheit, um in 3D-Landschaften die unterschiedlichsten Missionen zu absolvieren. Aber das Beste kommt zum Schluß: Das neue Adventure **Lure of the Temptress** hat Image Works mit dem System „Virtual Theatre“ entwickelt, das ja Sierra und Lucasfilm schon lange gute Dienste leistet. Auf dieses mittelalterliche Abenteuer dürfte Ihr wirklich gespannt sein!

Infogrames

Die Lyoner Software-schmiede versucht zur Zeit mit **Playroom** auch die ganz Kleinen vor den Monitor zu locken - mit der Maus gilt es, eine Kuckucksuhr zu entdecken oder das ABC zu lernen. Wir kennen es schon, deshalb interessiert uns auch eher **Advantage Tennis**, eine Sportsimulation mit 3D-Grafik. Zeitlupenwiederholungen, drei Untergründe und verschiedenste Perspektiven sollen den Boris zum Becker machen.

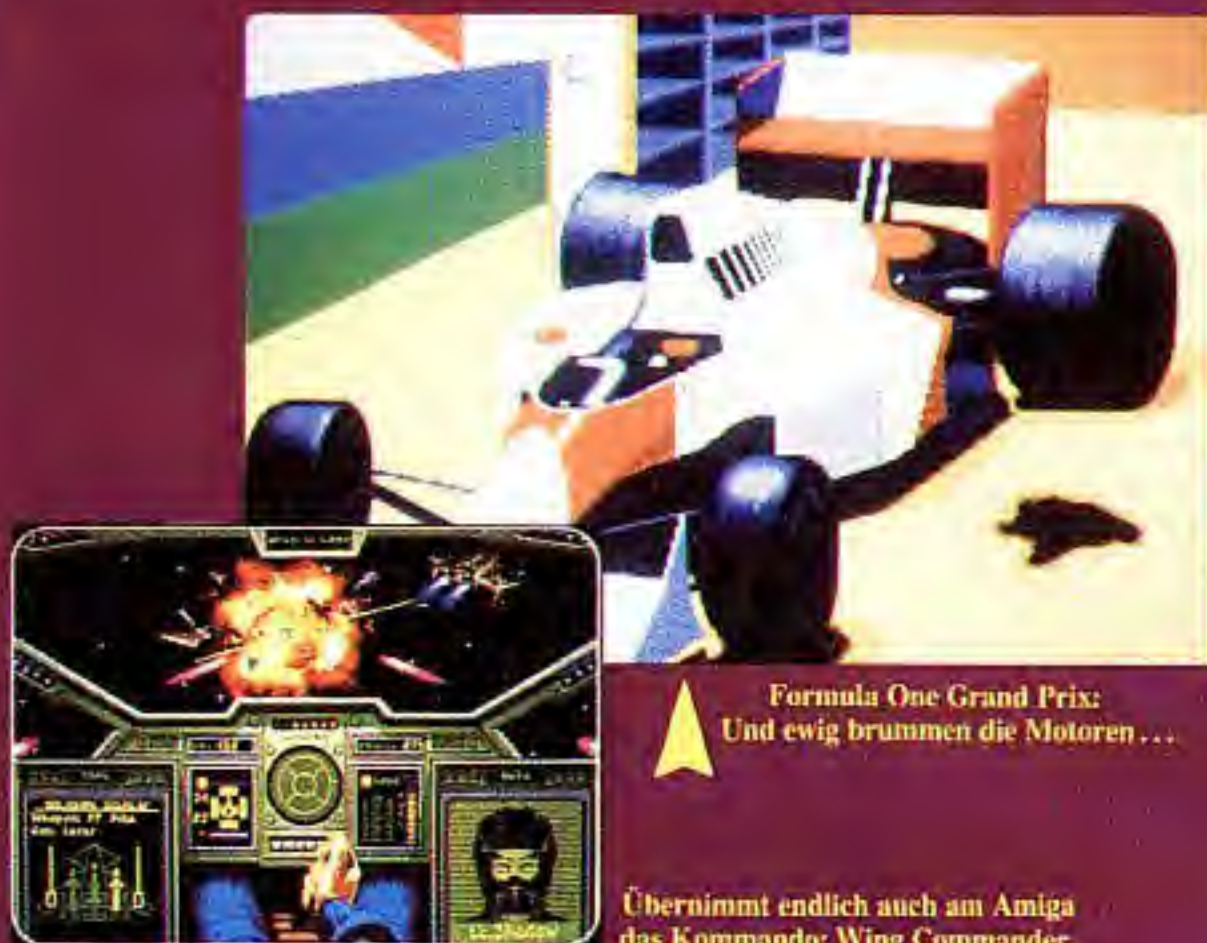
Interessante
Mischung
aus Flug-
und
Strategical:
A.T.A.C.



James Ponds Rückkehr: Robocod



Wir fliegen in die Zukunft: Strike II



Formula One Grand Prix:
Und ewig brummen die Motoren...

Übernimmt endlich auch am Amiga
das Kommando: Wing Commander

Linel

Genau wie bei Image Works arbeitet man auch hier neuerdings mit dem tollen Entwicklungssystem. Es soll gleich eine ganze Reihe (mausgesteuerter) interaktiver Adventures entstehen, den Anfang macht ein Spiel zum Film, nämlich **Die unendliche Geschichte II**. Daneben stricken die Schweizer noch am **Game of Life**, dem Programm für den kleinen Genetiker. Aus niedrigen Zellformen müssen komplexe Strukturen gezüchtet werden, wobei einem unzählige Viren den Schöpfungsprozeß schwermachen.

MicroProse

Advanced Tactical Air Command erscheint Anfang des kommenden Jahres und verspricht recht interessant zu werden: In dieser Mischung aus Flugsimulation und Strategiespiel kontrolliert man ein Heer von 250 Undercoveragenten, zwei Hubschrauber und einen Kampfbomber. Mit dieser Streitmacht wird dann der Drogenmafia kräftig Feuer unter dem Allerwertesten gemacht! Gleichfalls einen sehr komplexen Eindruck hinterließ **MicroProse Golf**, wo bis zu vier Spieler gegen zehn Computergegner antreten dürfen. Wer mit Schlagstärke und Fußstellung wenig am Hut hat, kann sich in **Geoff Crammond's Formula One Grand Prix** in einen von 25 Boliden setzen, eine von vier Schwierigkeitsstufen anwählen und sodann über sämtliche 16 Originalpisten der letzten Saison bügeln.

Millennium

James Pond ist wieder da, in **Robocod** muß der schuppige Geheimdienstler allerlei Spielzeug aufklauben - ob das der echte Bond auch machen würde? Weil wir gerade bei Fortsetzungen sind, mit **Strike II** entsteht zur Zeit der Nachfolger der 3D-Flugsimulation „Thunderstrike“. Sollten Euch 16 verschiedene Flieger und 60 Alien-Welten nicht futuristisch genug sein, dann findet Ihr vielleicht im Strategical **Cybornetics** Euer Glück. Fabriken müssen gebaut und Armeen ausgerüstet werden, damit man schließlich den Kampf der fünf militärischen Machtblöcke des 21sten Jahrhunderts in Echtzeit verfolgen kann.

Mindscape

Wing Commander, **Captain Planet**, **Mega Fortress** und **Ultima 6** sollten zwischenzeitlich eigentlich längst über die Amigamonitore flimmern, freuen wir uns also auf **Paperboy 2**. Die Fortsetzung des Geschicklichkeitstests für radelnde Zeitungsjungen bringt neue Straßen, verbesserte Grafik und schöneren Sound, sowie einen BMX-Bonuslevel. Noch vor Weihnachten will auch der „Captive“-Entwickler Tony Crother sein neues Rollenspiel in den Shops sehen - **Knightmare** ist die Umsetzung der gleichnamigen (in England sehr populären) TV-Serie.

Ocean

In Manchester ist man dem Stil des Hauses treu geblieben und schlachtet weiterhin Lizenzen aus. Nach **Robocop 3D** (wenn der Vektorgrafik-Bulle hält, was die spektakuläre Optik verspricht, steht uns ein Megahit bevor!) ist nun der aktuel-

le Bruce Willis Streifen **Hudson Hawk** zum Abschluß, äh zur Versoftung freigegeben. Die Demoversion sah allerdings wenig originell aus: mal wieder ein horizontal scrollendes Actionspiel mit Puzzle-Elementen. Wesentlich gespannter sind wir auf **WWE**, das höchst offizielle Game der World Wrestling

Federation – die riesigen Catcher-Sprites scheinen fast so viele Tritte und Schläge im Repertoire zu haben wie ihre Vorbilder! Ganz im Geheimen wurde auch schon ein frühes Demo von **Bubble Bobble II** gezeigt. Aber wir wollen keine Spielverderber sein und jetzt schon zu viel verraten...

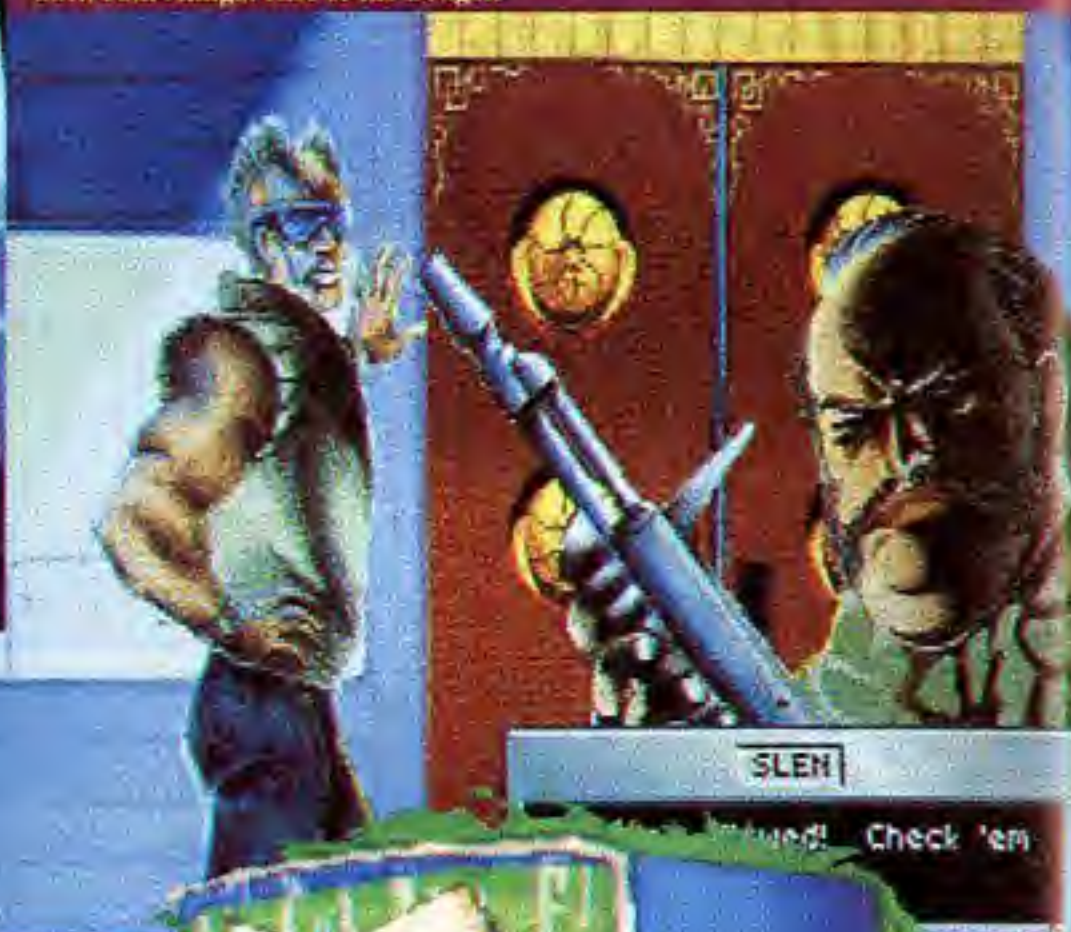
Sierra

Und sie kommen doch: In den nächsten Wochen sollten nach und nach die Amigaversionen von **Rise of the Dragon** (sogar in deutsch!), **Space Quest IV**, **Heart of China**, **Robin Hood – Conquest of the Longbow**, **Red Baron** (Flugsimulator) und natürlich **Larry 5** eintrudeln. Na, das hört man doch gerne!

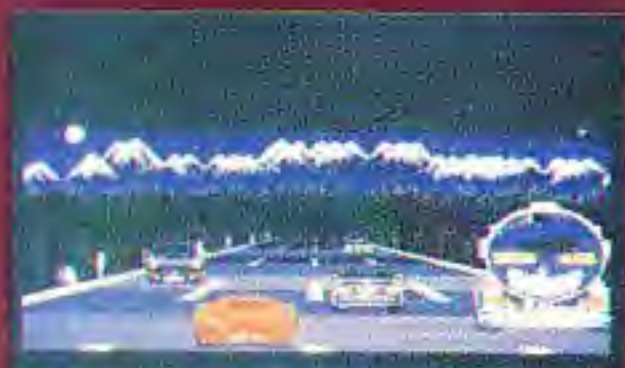
Der gnadenlose Vektor-Bulle: Robocop 3D



Bald kommt das alte China auch zum Amiga: Rise of the Dragon



Double Dragon III



Crazy Cars III – noch verrückter?



Die Brainies lassen Euer Brain qualmen!

Storm

Box-Fans aufgepaßt: Die Macher von „SWIV“ und „Rod-Land“ setzen gerade den superben Automaten **Final Blow** um. Zehn Kontrahenten mit unterschiedlichen Kampftechniken, tolle Grafik, irrer Sound, Zwei-

Spieler- und Liga-Modus – da wird doch nicht etwa ein richtig gutes Boxspiel für den Amiga entstehen? Wer lieber mit Bewährtem prügelt, darf sich auf **Double Dragon III** freuen, wo es bis zu zwei Spieler gleichzeitig wieder mit den gewohnt umfangreichen Gegnern zu tun bekommen.

Titus

Ganz schön crazy, diese Franzosen: Mit **Crazy Cars III** folgt nun ein weiteres Rennspiel aus der bisher wenig berauschenden Serie. Andererseits hören sich Superflitzer wie der Lamborghini Diablo, über 50

Strecken (von Manhattan über Texas bis Californien) und zehn verschiedene Musikstücke ja nicht so übel an. Sonst gab es hier nur die Tüftelei **Brainies** zu bestaunen, aber dieses Programm müßte eigentlich in der Zwischenzeit schon am Markt sein.

UBI Soft

Im Fantasy-Land sind mal wieder die Strategen los: **Celtic Legends** gibt zwei Spielern bzw. ihren Armeen die Möglichkeit, sich gegenseitig allerlei Inseln streitig zu machen. Aber auch die Abenteurer unter Euch werden bedient, **BAT 2** ist wie der Vorgänger voll mausgesteuert, verfügt über eine umfangreiche Spielwelt, in der sich etwa 200 Charaktere

herumtreiben, pompöse Grafik und diverse Action-Unterspielchen (z.B. vier kleine Flugsimulatoren, ein Autorennen, Gladiatorenkämpfe und eine eingebaute Spielhalle). Damit schließlich auch die Action nicht zu kurz kommt, veröffentlicht UBI Soft noch **Starrush**, ein horizontal scrollendes Ballerspiel im Stil von Capcoms „Sidearms“. Vier Level voll Parallaxscrolling und circa 250 Feinde erwarten den Heroen.



Celtic Legends - meine Insel, deine Insel?



EL EST 23 H 35 MIN



BATtiger denn je: BAT 2



Cinematique ohne Ende: Another World



Auf zu den Sternen: Space Shuttle



Demokratie für Strategen: Floor 13



Godfather holt dir die Mafia ins Haus!

U.S. Gold

Während sich unsereins noch mit „Cruise for a Corpse“ das Hirn zermartert, stricken die Jungs von Delphine Soft längst am nächsten Cinematique-Hammer: **Another World**. Keine Frage, daß uns mit dieser Geschichte um einen Atomwissenschaftler, der sich versehentlich in eine Parallelwelt katapultiert, wieder ein Abenteuer der Sonderklasse bevorsteht. Apropos Abenteuer der Sonderklasse - ab Mitte Januar soll **Eye of the Beholder II - The Legend of Darkmoon** für den Amiga erhältlich sein! Kleiner Vorgeschmack gefällig? Bittesehr: Noch bessere Grafik (mit eingebauten Filmsequenzen),

noch mehr Zaubersprüche, Wälder, Tempel und und und. Natürlich kommen in nächster Zeit auch die Action-Fans wieder zu ihrem Recht, z.B. in **Godfather** (rauhe Fadenkreuz-Ballerei im Stil von Oceans Index-Dauergästen „Operation...“) oder der 3D-Raserei **Out Run Europe**. Als weitere Automatenumsetzungen stehen uns der „Afterburner“-Nachfolger **G-Loc** und der „Super Mario“-Verschnitt **Bonanza Brothers** ins Haus. Vom Super Famicom wurde soeben **Final Fight**, das Beat 'em up mit den supergroßen Sprites, konvertiert, und das niedliche Hüpf- und Sammelspielchen **Mega Twins** ist auch noch im Anmarsch.

Virgin Games

Ist Euch aufgefallen, daß bisher noch überhaupt nicht vom CDTV die Rede war? Na, wenigstens hier haben wir ein paar CD-Programme entdeckt, beispielsweise **Musicolor**, mit dem man kinderleicht eigene Sounds erstellen kann. Oder **North Polar Expedition**, eine Mischung aus Lernprogramm und Abenteuerspiel. Auch **Spirit of Excalibur** wurde auf das CDTV umgesetzt, was uns zu den „normalen“ Neuerscheinungen bringt: In **Floor 13** übt sich der Strate-

ge im Aufbau einer Demokratie, **Space Shuttle** bietet eher Übungen für Astronauten. Wer mehr darüber wissen möchte, lese unser Preview in der Ausgabe 3/91, ich verabschiede mich aus London mit einer erfreulichen Nachricht für alle Heavy Metal Fans: **Motoerhead** ist das offizielle Spiel zur gleichnamigen Band. Wie man sich sowas vorzustellen hat? Na, simulierte Konzertschlägereien, Komasaufen und Wettgrölen. Was, das glaubt Ihr nicht? Warten wir's ab, das Game erscheint ja schon Ende nächsten Jahres... (C. Borgmeier)

DYNAMIC SYSTEMS
HAUPTSTR. 104
A-8784 TRIEBEN

HALLO ÖSTERREICH!

AUSTRIA

Tel. 03615/2736

(14-18 Uhr Mo-Fr)

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot?
Oder möchten Sie gleich etwas bestellen? Kein Problem - Anruf oder Postkarte
genügt und Ihre Wünsche werden schnellstens und mit aller Sorgfalt erfüllt.
Wir bedanken uns im Voraus für Ihr Vertrauen.

AMIGA-GAMES:

Battle Isle \$ 799,-
Brigade Commander \$ 825,-
Cash \$ 599,-
Cruise for a Corpse \$ 699,-
Death Knight of Krynn \$ 749,-
Eye of the Beyonder \$ 749,-
Fade - Gates of Down \$ 749,-
Flight o.t. Intruder \$ 649,-
Kings Bounty \$ 749,-
Midwinter II \$ 749,-

AMIGA-GAMES:

Kings Quest V \$ 649,-
Manchester Utd. Europe \$ 625,-
PGA Tour Golf \$ 625,-
Return of Medusa \$ 699,-
Rolling Ronny \$ 625,-
R-Type II \$ 699,-
Silent Service II \$ 799,-
Space Quest 3 \$ 649,-
Thunderhawk \$ 749,-
THINK Cross \$ 599,-

... HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ...

Wir führen außerdem noch: MS-DOS, ST, C64, Hardware und Zubehör

bits + bytes
SOFTWARE

Amiga 500 Festplatte

52 MB SCSI II

1198,- DM

Deluxe Sound
228,- DM

2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
169,- DM

Reismaus 89,- DM
Hi-Res Maus
280 dpi 99,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 99,- DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 398,- DM

Flight of the Intruder 99,90

Silent Service II 99,90

Jimmy White Snooker 89,90

Magic Pockets 69,90

Robin Hood 69,90

Falcon F16

+ Mission Disk 1,2 99,90

Hard Nova 69,90

Starflight II 72,90

Bundesliga Manager Prof. a. A.

Populous 29,90

Sega Mega Drive ab 319,00

Atari Lynx ab 199,00

Game Boy 159,00

Sega Game Gear 299,00

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal Bits + Bytes finden Sie in...

5900 Siegen, Am Bahnhof 35

5240 Betzdorf, Bismarckstr.2

24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17

Impressum

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur

Michael Labiner

Leitender Redakteur

Oskar Dzierzynski

Redaktion

Brigitta Labiner (bl)

Richard Löwenstein (rl)

Max Magenauer (mm)

Joachim Nettelbeck (jn)

Werner Ponikwar (wp)

Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier

Kate Dixon

Manuel Semino

Redaktionsassistent

Uschi Freckmann

Art Director

Oliver Wunderlich

Layout

Oliver Wunderlich

Fotografie

Oskar Dzierzynski

Comic

Werner Regnet

Ingo Stein

Oliver Wunderlich

Titel

Celal Kandemiroglu

Anzeigenverkauf

Carsten Borgmeier

(Tel: 04221/88578)

Heinz-Georg Preßler

(Tel: 089/4605822)

Anzeigenverwaltung

Regine Nellissen

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Satz

Satzstudio «Süd-West» GmbH,

8033 Planegg

Reproduktion

ProLit-Studio

8000 München 82

Druck u. Gesamtherstellung

Druckerei Gersmayer

A-3105 St. Pölten

Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofs-
buchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise

AMIGA JOKER erscheint monatlich,
zum jeweils letzten Freitag des Vormonats.
Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,-
Ausland: DM 75,- Bestellungen bitte
über die Verlagsanschrift. Das Abon-
nement gilt mindestens für ein Jahr. Es
verlängert sich automatisch um ein
weiteres Jahr, falls es nicht gekün-
digt wird (jederzeit möglich). Einzah-
lungskonto: Postgiroamt München,
Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte

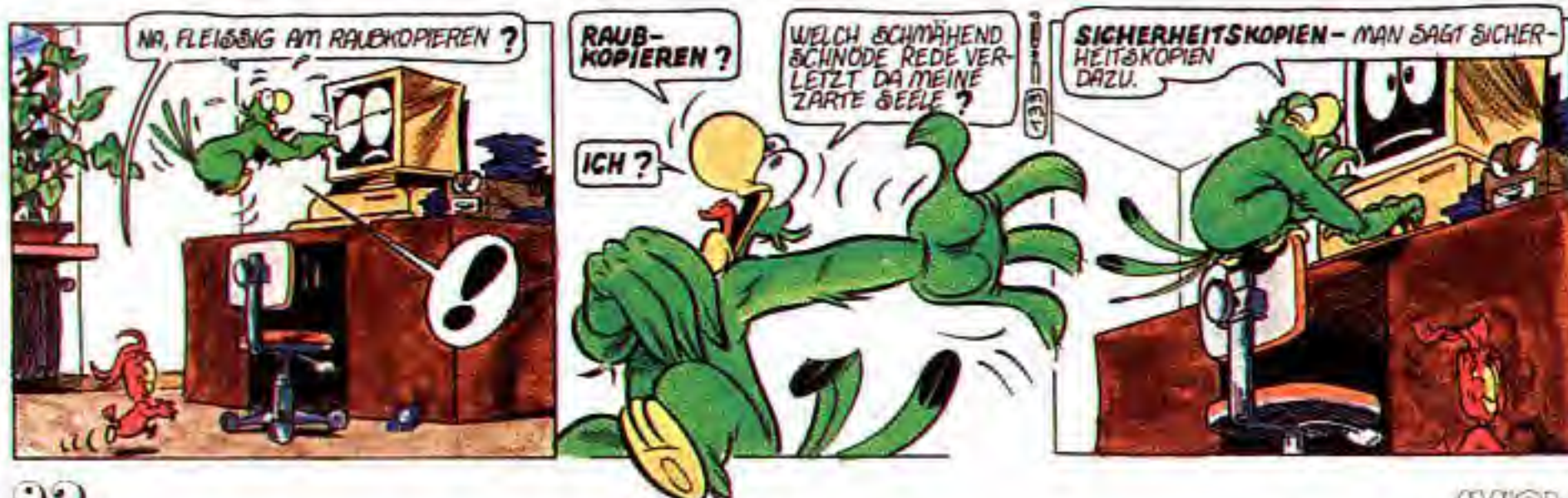
Manuskripte, Listings und Bauanlei-
tungen werden gerne von der Redak-
tion angenommen. Sie müssen frei von
Rechten Dritter sein. Sollten sie schon
anderweitig zur Veröffentlichung an-
geboten worden sein, so muß das ange-
geben werden. Mit der Einsendung gibt
der Verfasser die Zustimmung zum
Abdruck in den Publikationen des Jo-
ker Verlags. Honorar nach Vereinba-
rung. Für unverlangt eingesandte Ma-
nuskrifte wird keine Haftung über-
nommen. Der Verlag behält sich das
Recht vor, Einsendungen im Falle einer
Veröffentlichung ohne Angabe von
Gründen zu kürzen oder nach eigenem
Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen
Beiträge sind urheberrechtlich ge-
schützt. Alle Rechte, auch Übersetzun-
gen vorbehalten. Reproduktionen jeder
Art (Fotokopien, Microfilm oder Er-
fassung in Datenverarbeitungsanlagen
usw.) bedürfen der schriftlichen Ge-
nehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag Inh. Michael Labiner
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823
Telefax: (089) 4604977



KNOW HOW



Zur Feier unseres „Zweijährigen“ wäre an dieser Stelle eigentlich eine kleine Festrede meinerseits angesagt – da mir aber außer dummes Geschwafel eh nix Gescheites einfällt, laß' ich es lieber bleiben und wünsche Euch einfach nur viel Spaß und gutes Gelingen mit dem neuen Know How.

Gelöst:	Atomino	Elf	Miami Chase	Return of Medusa
Cadaver – The Payoff	Battle Command	Fate-Gates of Dawn	Might & Magic II	Robin Hood
Fate – Gates of Dawn	Battle Isle	Fire and Brimstone	Nightbreed (Act.)	Shadow Dancer
Cheats und Tips zu:	Car-Vup	King's Bounty	Outzone	Sonic Boom
Antares	Conquest of Camelot	Line of Fire	Police Quest 1	Strider II
	Days of Thunder	Menace	Populous	Thunderhawk

Tja Leute, an Geburtstagen sollte man nicht knausrig sein, also haben auch wir kurzerhand unsere Spenderhosen angezogen und tief in die Taschen gegriffen. Und was soll ich Euch sagen – von heute an gib'ts

nun als Honorar für Eure Beiträge stolze 30 bis 200 Mark einzusacken. Na wenn Euch da nicht die Freudentränen in die Augen schießen... Wie Ihr an die Kohle rankommt, wißt Ihr ja bereits: Ran an's Schreibgerät

und alles an Karten, Lösungen, Tips oder ähnlichem Krempel an folgende Adresse karren:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Selbstverständlich können wir nur veröffentlichte Beiträge honorieren, aber das versteht sich ja eigentlich von selbst, oder?

Hilfe! Fragen?!

B.A.T-Probleme lassen Frank Bönte nicht mehr richtig schlafen. Nachdem er Sloan und Lydia zu seinen Verbündeten gemacht und Mergio getötet hat, versucht er nun verzweifelt, Crisa Kortakis zu besuchen. Doch die Wache vor ihrem Haus scheint damit nicht ganz einverstanden und meint immer nur, daß der Meister heute keinen Besuch empfängt. Wer hilft ihm, seine Schlafstörungen loszuwerden?

Jens Schultz würde brennend interessieren, wie man bei **Drachen von Laas** am Brückentroll vorbeikommt. Wer kennt sich aus?

Bei **Space Quest 3** hängt Robert aus Berlin im Kontrollraum mit dem Androiden und dem Greifer fest. Er wüßte nur zu gerne, wie der dämliche Greifer in Gang gesetzt wird. Außerdem hat er leichte Probleme mit dem Tranggürtel. Wie legt man diesen eigentlich an?

Der letzte böse Bube in den Katakomben von **Obitus** bereitet Christian aus München Schwierigkeiten. Mit welchen Waffen, wie oder wo oder sonstwas kann man den Kerl bezwingen?

Wenn wir bei **Police Quest 1** so weiter machen, ergeben alle Fragen und Antworten eh bald eine Komplettlösung... Diesmal geht's um den Drogendealer im Park. Wer weiß, wie man den „Drogisten“ unschädlich macht, soll laut „hier“ schreien (und natürlich die Antwort schicken).

Der **Castle Master** aus dem Master Castle hat wieder zugeschlagen. Wie kommt man dort in die Drachenhöhle? Oder gibt es irgendjemand, der weiß, wie man an der Barriere vorbeikommt? Auch den Schlüssel in der Zauberröhre hat Wigand Poppendieck noch nicht entdeckt; existiert er überhaupt? Für ein bißchen Hilfe wäre er echt dankbar.

Haufenweise Probleme mit **Imperium** hat Nils Herrmann. Beim Schiffbau würde er gerne über 100 E Brutogewicht kommen. Doch nach 60 Jahren Test (genau nach Beschreibung) und Tech.-Niv. 55 auf der Erde tut sich immer noch nix! Außerdem versucht er schon seit 20 Jahren verzweifelt, das Tech.-Niv. zu steigern – ohne Erfolg. Desweiteren würde ihn noch der Unterschied zwischen „unloyal“ und „disloyal“ interessieren; und wo setzt man „Disloyale“ am besten ein? Ändern sich Leute, die bestraft wurden? Gibt es vielleicht einen Cheat zu Imperium? Nach welchen Kriterien entscheidet der Kommandant über die Kampfaktik? Hilfe!!

Thomas steckt bei **Bard's Tale III** im Ice Dungeon und wüßte nun gerne, wie das Blut von Lanatir heißt. (Anm.: Versuch's doch mal mit „CALA“!)

Auch diesmal wieder mit dabei: Die ewige Suche nach brauchbaren Cheats zu **Lupo Alberto**, **Daley Thompson**, **Terminator 2**, **Battle Isle**, **Mercs**, **Hägar**, **Gods**, **Plotting**. Versteht sich von selbst, daß wir natürlich ganz besonders heiß auf aktuelle Cheats sind!

Tja, Ende der Fahnenstange! Wem nun etwas Schlaues zur einen oder anderen Frage eingefallen ist, sollte all die anderen „Unwissenden“ nicht länger im Dunkeln sitzen lassen und uns schnell die passende Antwort schicken. Einfach unsere Adresse samt Kennwort **Fragen** auf den Umschlag malen, und ab die Post. Gleiches gilt für alle hilfesusenden, verzweifelten oder gequälten Amigianer, die noch irgendwie, irgendwo eine Frage auf dem Herzen haben. Denn Ihr wißt ja: Wir haben immer ein offenes Ohr für Euch...

FATE GATES OF DAWN LÖSUNG

Nach unseren Anfängertips in der letzten Ausgabe, setzen wir nun gleich mal den großen Hammer drauf! Knut Willinger, wir beugen unser Haupt in Ehrfurcht vor Dir und Deiner Lösung.

Wie im Handbuch schon erwähnt, ist es leider nicht möglich, den nun folgenden Lösungsweg einfach nur nachzuspielen. Vielmehr müssen durch geschicktes Befragen anderer Charaktere so nach und nach alle wichtigen Infos selbst zusammengetragen werden. Erst dadurch sind wichtige Gegenstände und Personen zu finden. Die Lösung soll außerdem nur einen Leitfaden durch die Teilaufgaben darstellen, die unbedingt gelöst werden müssen. Einige Nebenquests, viele lustige Gags u.ä. gibt es noch zusätzlich zu erforschen. Wer also Lust hat, sollte ruhig mal etwas herumexperimentieren.

Nachdem Ihr am zerstörten Gasthaus alle Gegenstände eingesammelt habt (Helm und Schwert gleich anlegen), begeht Ihr Euch auf dem schnellsten Weg nach Larvin, um dort mindestens eine brauchbare Party zusammenzustellen (Siehe AJ 10/91). Anschließend widmen wir uns der ersten Aufgabe: die Aktivierung der Tunnelbahn. Hierbei müssen zum einen der böse Magier Miras Athran gefunden, zum anderen die Elementargeister befreit werden. Dazu betritt unsere Crew die Dungeons unter der Stadt über die Geheimtür im Süden Larvins. Im zweiten Untergeschoß versperrt ein Felsbrocken den Weg in den

dritten Level. Er wird durch Betätigung des Schalters nahe beim Felsen weggerollt. Weiter aus dem dritten Stock, über drei Treppen an die Oberfläche. Das kleine Areal wird besonders sorgfältig durchsucht (Nymphen-Kind unbedingt in die Party aufnehmen), bevor es wieder durch den Eingang in die Tiefe geht. Schon bald findet man auch den Ausgang zur Druiden-Insel (südliche Insel). Dort trifft man auf Mulradin, der einiges über Athran und die Lösung des Quests zu sagen weiß. Von der Insel führt ein Gang in die „Alarian Vaults“ und nicht weit davon ein weiterer zurück in die Katakomben. Hier existiert ein Teleporter, der die Abenteurer wieder zum Ausgangspunkt der Reise zurückbeamt. Nun sucht man nach dem Gasthaus „Lich's Inn“ (im Nordwesten der Stadt), mietet eine Suite für die Nacht, und siehe da – ein Geheimgang öffnet sich. Die blauen Kristalle im darunterliegenden Dungeon weisen den Weg zum Teleporter im dritten Level. Durch diesen geht's weiter zu einem Teleporter-Aktivierungsschalter und einem weiteren Teleporter, der mittels eines zweiten Schalters in Betrieb genommen wird. Er teleportiert die Party in den vierten Level, von wo uns die Kristalle auf den richtigen Weg in den Level sechs geleiten. Über eine Treppe nach oben beginnt der Aufstieg durch die Level des Dungeons zum Ausgang ins Königsschloß (große Insel in der Mitte der Stadt). Den dort lebenden Tinius quetscht man über den Zauberstab „Gathalak“ aus, sucht an-

schließend diesen Wunderstab und aktiviert das Teleportersystem der Stadt, mit dessen Hilfe das Schloß und die Druiden-Insel schnell und bequem zu erreichen ist. Ein zweiter Eingang des Schlosses führt die Crew wieder in die Dungeons, zum steinernen Wächter. Man beantwortet ihm alle Fragen und darf so weiter bis zum Level 5 hinabsteigen.

Die „Halle der Fellen“ durchqueren (Fellen am besten mit passendem Zauberspruch deaktivieren) und weiter in den Level sieben. Hier muß das kleinste Gruppenmitglied durch eine größere Öffnung in der Wand kriechen (sollte es sich weigern, probiert's mal mit gut zureden oder dem Anti-Angst-Spruch). Anschließend suchen wir nach einem Teleporter und warten, bis dieser sich aktiviert. Er bringt die Party in einen kleinen Bereich voller Teleporter, die man auf jeden Fall meiden sollte. Zum richtigen Teleporter gelangt man durch einige Geheimtüren, die es zu finden gilt. Unsere Jungs werden nun in einen Raum mit vier Türen gebracht. Die westliche mündet in einem Labyrinth, gespickt mit magischen Wänden. Hier findet man sehr schwer den richtigen Weg; es hilft jedoch, immer dort zu gehen, wo man eigentlich keinen Gang vermutet. Ist der Irrgarten endlich geschafft, wandert man weiter bis zur Kammer von Athran. Hier verfährt man, wie Mulradin es der Gruppe geraten hat. Man teilt die Party und läßt das Nymphen-Kind mit dem Zauberstab „Gathalak“ den Raum betreten – der Rest läuft automatisch. In der „Gathalak Kammer“ existiert eine Fluchttreppe zur Oberfläche (mit gleichnamigem Item öffnen), über die wir anschließend verdurften. Nun schnell noch über das aktivierte Teleportersystem ins Schloß zu Tinius, und die erste Aufgabe wäre geschafft. Nachdem wir uns in der Wildnis ein paar wichtige Infos geholt haben, steht einem kleinen Tunnelbahn-Trip nix mehr im Wege. Unser Ziel heißt Cassida. Die hier hausenden Magier sollten möglichst gemieden werden (keinesfalls kämpfen)! Die Statue im Stadtzentrum wird gründlich untersucht; dann in der Wildnis dem Bettler ein Almosen geben. Danach begibt man sich zum Hüter des „Sorion Lakes“ und versucht, einiges über die verbotene Zone herauszubekommen. Jetzt schnell nach Valvice reisen, um den geflohenen Magier Mandrag zu suchen. Keinesfalls vorher lange herumwandern, denn sonst bombardiert einen das Story-Führungssystem von Fate gleich mit 8 (!) verschiedenen Aufgaben. Die Piraten und Tavernen der Stadt stellen hervorragende Informationsquellen dar! Hier hört man auch so dies und das über die „Grotten von Ghamos“, die man sogleich aufsuchen sollte. Im Level eins versperrt ein Teleporter den Weg. Er wird kurzerhand abgeschaltet. Der dahinter befindliche Farbtopf wird eingesackt, und weiter geht's hinunter in den Level 3. Hier warten schon Gold und tolle Ausrüstungsgegenstände auf unsere Jungs. Ist alles zusammengepackt, steigt man in den Level 4 ab. In einem versteckten Raum steht ein versteinerter Gnom umgeben von tausend Würmern. Nach Beseitigung der

Wurmplage wird der kleine Gartenzwerg von einem Gruppenmitglied zum Leben erweckt. Er gibt uns als Dank viele nützliche Hinweise. An der Stelle, wo der Gnom stand, solltet ihr unbedingt mal graben – ein feiner Gegenstand liegt dort verborgen. Jetzt zu den beiden Teleportern eilen und flugs den nördlichen genommen. Über eine Treppe geht's anschließend weiter in den fünften Stock. Hier treten erst gegen Ende des Levels ernstzunehmende Gegner in Aktion. Doch mit unserer bisherigen Kampferfahrung sollten auch diese kein großes Problem darstellen. Ein Stockwerk tiefer hängen insgesamt sieben goldene Tafeln an den Wänden, deren Inschrift man sich gut merken sollte. In den nächsten Level gelangt man nur, wenn die sieben dämonischen Augen von der Party geschlossen wurden. Dort landet man nach einer ausgiebigen Teleporter-Tour in einem Gang mit vielen unsichtbaren Oneway-Türen. Der richtige Weg liegt exakt in der Mitte und führt bis zu Mandrags Gefängnis. Mit Hilfe der Hinweise von den goldenen Tafeln öffnet man seine Zelle und nimmt den mächtigen Magier in die Party auf. Eine Fluchttreppe bringt uns wieder zurück in den ersten Level.

Um hier an den „Opal Key“ ranzukommen, benötigt man unbedingt drei Parties. Jeweils eine Gruppe muß auf je eine der beiden goldenen Platten gestellt werden, die dritte Crew kann dann den Teleporter zum „Opal Chamber“ benutzen. Dahinter findet sich der begehrte Key. Zurück in der Stadt Valvice kauft man ein Schiff, um zu den Feen auf Fawn Island zu segeln. Sie besitzen nämlich eines der sieben Teilstücke des Moonwands. Die Feenkönigin bündigt uns den Spinalgem (erstes Teilstück) nur aus, wenn wir dafür eine von Piraten entführte Fee zurückbringen. Also schippern wir zum Pirate Rock und versuchen, in der Stadt etwas über die Vermißte in Erfahrung zu bringen. Dabei nur in Tavernen umhören und Gespräche belauschen! Für die Befreiung der Fee ist eine starke Party vonnöten, da die Kidnapper sonst das Lösegeld kassieren und die Gefangene trotzdem nicht rausrücken. Ist die Fee freigekauft, geht's nach Fawn Island zurück zu Cassandra, die uns nun gerne den Spinalgem überläßt. Das zweite Stück Moonwand besitzt ein Mann in Larommes. Er ist um Punkt zwölf Uhr Mitternacht am südlichen Kreuz anzutreffen. Das Mädel mit dem größten Charisma-Wert sollte nun solange mit dem Burschen flirten, bis dieser den „Dreamstone“ der Party leiht. Um das dritte Teilstück, den „Marbeye“ zu ergattern, müssen sich unsere Jungs wieder ein wenig umhören. Dadurch erfahren sie von Bloodhawk, dem Piraten, dessen Geist im Gasthaus von Fañvil herumspukt. Hier gönnt man dem Charakter, der den Dreamstone bei sich trägt, 'ne Müte Schlaf im besten Bett des Hauses. Im Traum erscheint der Geist von Bloodhawk, der auf dem Dreamstone die Illusion einer Schatzkarte hinterläßt. Am nächsten Morgen die Karte anschauen, zur Insel fahren, den Schatz heben und somit Marbeye einsacken. Die Gruppe macht sich nun auf den Weg zur Insel

SPACE SOFT Int. – für viel die No. 1

AMIGA PD SERVICE!

Wir kopieren nur mit Verity auf 200% Error Free Disketten.

Fast alle Serien bis zur Aktuelle Nr.!

Super Staffelpreise:

bis 10 Stück à 2,30 DM incl. 3,5" Disk

bis 30 Stück à 1,90 DM incl. 3,5" Disk

bis 60 Stück à 1,60 DM incl. 3,5" Disk

Mehr als

100 Stück à 1,25 DM incl. 3,5" Disk

AMIGA REPARATUR 40,- DM

Plus Material.

Schnell – Zuverlässig – Preiswert

... aus unserem AMIGA SHOP!

A.F.D. Amigalestplatten, Autoboot ab Kick 1.2

500 KB/SEC, incl. Netzteil und Geh. sofort einsatzbereit!

31 MB = 749,- DM, 63 MB = 949,- DM

Amigadrive 3,5" Extern, Bus usw. 149,- DM

Amigadrive 5,25" Extern 40/80 189,- DM

Amigadrive 3,5" Intern A2000 139,- DM

Mem 500! Erw. f. A500 59,- DM

Mem 500! m. Uhr f. A500 69,- DM

A500 2 MB! incl. Garryadapt.

Prozess. Select II, 1 MB Chip) 299,- DM

Space Soft Int. Wagner

Altewiekring 39 - 3300 Braunschweig

Tel. 05 31/7 40 51 - Fax 05 31/7 11 60

Carlon, auf der Spock, der Magier (nicht das Langohr) lebt. Nach seinen Angaben suchen wir im Norden der Insel nach einer vergrabenen Kiste, die einen Plan enthält, der die Lage des vierten Teilstücks „Shadehag“ preisgibt. Mit den Infos des Einsiedlers Gideo (lebt auf der Felseninsel, nahe bei Carlon) findet man den Shadehag mit Leichtigkeit. Zurück auf dem Festland wandert man zu einem dichten Waldstück südlich von Valvice. Dort verfolgt man Rurbenock, der die Nummer fünf, „Lightpearl“ hat, kreuz und quer durch's Unterholz, bis dieser das Ding endlich hergibt. In der Stadt Perdida (im Norden) sollte man sich anschließend gut umhören, um so an Infos zum sechsten Stückchen namens „Cris Cross“ zu gelangen. In der Nähe des Moonlakes, am „Zabros Point“ (beim großen Felsen) buddelt man eine Dublone aus, die auf Anraten des Wanderers Gilmarin (am Moonlake zu finden) als Opfergabe für das Orakel von Demon Tower benutzt wird. Dieses plappert daraufhin die Koordinaten des Cris Cross aus. Da das Cross nur im Dunkeln sichtbar wird, wartet man, bis es Nacht ist, bevor man an besagter Stelle gräbt. „Erinstaff“, das letzte Puzzleteilchen, liegt in der Gruft der verbotenen Zone. Um den Eingang zu öffnen, verfährt man wie folgt: Einen Teil der Party platziert man im Schaltraum (bei Mernoc), den anderen vor der Gruft (als Führer unbedingt Mandrag wählen). Die richtige Schalterkombination findet man in einem Steinkreis bei Cassida. Einer der Charaktere klettert in die geöffnete Gruft und schnappt sich den Erinstaff. Danach die Gruppe möglichst schnell wieder vereinigen, da Mernoc ein äußerst gefährliches Gebiet mit vielen unangenehmen Monstern ist. Da benötigt man unbedingt die ganze Party-Power! Alle sieben Teilstücke werden nun Winwood übergeben, der bei der ersten Morgendämmerung durch das magische Feuertor in die „Chambers of Lhanis“ geht. Dabei wird aus den sieben Stücken wieder der Moonwand zusammengefügt. Nun ab in die Stadt Katloch, den Moonwand in die Mitte des Feuerkreises gelegt, und schwuppdwupp befindet man sich am Eingang des Agyssiums. Die anderen Parties folgen über ein nahegelegenes Teleporterfeld. Das einzige Problem bei der Durchwanderung des Agyssiums stellen die satten Gegner dar. Also Ärmel hochgekrempelt und auf in den Kampf. Im siebten Level findet man das gesuchte steinerne Herz von Bergerac, welches Mandrag aus dem Kraftfeld nimmt. Mit dem Steinherz in der Tasche reisen wir zur Bergerac Statue in Cassida, die auf geheimnisvolle Weise verschwunden ist. Also besuchen wir erstmal Naristos auf seiner Burg. Bevor Winwood jedoch den toten Naristos untersucht, solltet ihr Euch vergewissern, daß nur drei Parties im Spiel sind. Der vierte Party-Platz muß frei bleiben! Hat Winwood den Zauberstab der Leiche abgenommen, wird der Arme auch schon in den Schloßkeller teleportiert. Damit sich unser Held nicht ganz alleine den zahlreichen Gefahren des Kellers aussetzen muß, schicken wir unseren besten Magier an eine Lichtung vor der Stadt. Dort steckt

ein Zauberstab im Boden, der bei Berührung den Magier zu Winwood beamt. Die beiden müssen unter den vielen Teleportern im Level 1 den richtigen finden. Dieser befördert sie dann in einen weiteren Bereich des Levels, in welchem ein Teleporter über einen Schalter im Nordosten aktiviert wird. Hat man den zum Schalter gehörenden Teleporter gefunden, erreicht man die Treppe zum zweiten Level. Im dritten Level befindet sich ein Kreuz mit Juwelen. Um den Teleporter in Cassida zu aktivieren, muß das Kreuz nun viermal gedreht werden. Die restliche Party sollte sich jetzt über den Teleporter zum Eingang des Schloßkellers beamten lassen. Winwood und der Zauberer begeben sich daraufhin zum letzten deaktivierten Teleporter, welcher nur von außen durch die Restparty eingeschaltet werden kann: Seine Kumpans wandern vom Eingang des Kellers in den zweiten Level. Dort den Schalter betätigen und somit den Teleporter aktivieren. Winwood und Begleitung hüpfen in den Teleporter, und die Gruppe ist wieder vereint. Die gesamte Party begibt sich nun durch den Raum mit dem Wasserkreis in den Level drei. Mit dem „Brol Gem“, den man unterwegs gefunden hat, läßt sich ein Geheimgang öffnen. Er führt in einen Raum mit glühenden Bodenplatten. Eine dieser Platten schaltet einen Teleporter ein, über welchen unsere Jungs den Level vier erreichen. Eine Treppe führt zur verschwundenen Statue. Mandrag belebt den Knaben mittels des steinernen Herzens. Nachdem man Bergerac in die Party aufgenommen hat, läuft man den gleichen Weg wieder zurück in den vierten Level. Jetzt geht's durch Labyrinth und Teleporter bis in den Level sieben hinunter, in dem es einen Raum mit einem Käfig zu finden gilt. Daß der besagte Raum nicht allzu leicht zu finden ist, stellt sich bald nicht als das größte Problem heraus. Denn der Käfig dort muß aufgebrochen werden. Ist keiner unserer Helden in der Lage, diese Aufgabe zu erfüllen, bleibt nur die langwierige Suche nach dem passenden Schlüssel. Die einzigen Hinweise dazu erhält man im Raum gegenüber. Wer den Käfig geöffnet hat, sollte den Insassen in die Party aufnehmen und sich auf den Weg nach oben, in die Stadt Cassida machen. Jetzt so schnell wie möglich in die Wildnis zum steinernen Löwen eilen. Hier wird sich das Wesen aus dem Käfig in die unsterbliche Hexe Morgana verwandeln. Die nächste große Schlacht geht gegen Thardans Geisterarmee. Ist sie besiegt, stattdessen wir dem Oberschurken Thardan einen ganz privaten Besuch ab. Durch die innere verbotene Zone führt uns der Weg bis zu Thardans Schloß. Dabei sollte einer der Magier unbedingt den Moonwand bei sich tragen, außer ihr wollt alle Gruppenmitglieder verlieren. So, nun plätten wir noch kurz die Leibwache des Zauberers und stehen dann auch schon dem Meister persönlich gegenüber. Dieser wird netterweise ganz vollautomatisch von Morgana, der unsterblichen Hexenlady in Grund und Boden gestampft, und wir können uns zurücklehnen und zusehen – oder uns anderen Rollenspielen widmen...

Reisen in die Welt der Phantasie



3 D Construction Kit	DV	119.90	Lotus Turbo Challenge 2	VB
Avenelyn	VB		Medieval Warrior	VB
Altered Destiny		76.90	Mega Lo Mania	DA
Antares	DV	69.90	Midwinter 2	DV
Baby Joe	VB		Monkey Island	DV
Battle Isle	VB		Moto Grand Prix	DA
Battlechase 2	DA	64.90	Navy Seals	DA
Blade Warrior	Da	86.90	Nebulus 2	DA
Blues Brothers	DA	64.90	Outrun Europe	DA
Boston Bomb Party	VB		Pegasus	DA
Brigade Commander		64.90	Reach for the Stars	VB
Buiderland	VB		Return of Medusa	DV
Bundesliga Manager Prof.	DV	76.90	Rise of the Dragon	
Cadaver	DA	69.90	Robin Hood	DV
Cadaver Payoff		49.90	Robocop 3 D	VB
Cobra	DA	59.90	Secret of Silverblades	
Conflict Middle East	VB		Silent Service 2	DA
Cruise for a Corpse	DA	69.90	Spirit of Adventure	DV
Death Knights of Kryn	DA	76.90	Stratego	DA
Deuteros	DA	76.90	Swap	DA
Die Kathedrale	DV	89.90	Terminator 2	VB
Elf	DA	64.90	The Simpsons	VB
Elvira 2	VB		Their Finest Hour Mission 1	DA
Fate Gates of Dawn	DV	69.90	Thunderhawk	DV
Hunter	DA	76.90	Thunderjaws	Da
Kengilon	VB		Utopia	DA
Kings Bounty		76.90	Vroom	DA
Last Battle	VB		Wizzer	DV
Last Ninja 3	VB		Zone Warrior	DA

Aber das ist nicht Alles!

Weitere Spiele und Module aus diesem Heft bei uns auf Anfrage!

Bestellungen ab
90,- DM
VERSANDKOSTENFREI
nur für lieferbare Artikel gültig!

Wenn Sie sich bei Ihrer Bestellung
auf die Zeitschrift Amiga-
Joker beziehen erhalten
Sie **2,- DM**
Rabatt!

Lösungsbücher:

Base of the Cosmic Forge	29.90
Eye of the Beholder	29.90
Heart of China	29.90
Kings Quest 5	29.90
Martian Dreams	29.90
Monkey Island	29.90
Rise of the Dragon	29.90
Spirit of Adventure	29.90
Ultima 6	29.90
Wing Commander	29.90

Für Druckfehler keine Haftung!

Versandkosten

Nachnahme 9,- · Vorkasse 4,-

Serviceleistungen

Express 7,- Aufpreis

Karton 3,- Aufpreis

Spiel testen 2,-

Aufpreis pro Spiel

Hier können Sie telefonisch oder schriftlich bestellen:

1000 Berlin

Versand
Ansprechpartner
Bernd
Tel. 030-3246326
Mo-Fr: 17-21 Uhr

2390 Flensburg

Versand
Ansprechpartner
Markus
Tel. 0461-93796
Mo-Fr: 17-21 Uhr

3000 Hannover

Versand
Ansprechpartner
Thomas
Tel. 0511-4581650
Mo-Fr 17-21 Uhr

5600 Wuppertal

Versand
Ansprechpartner
Thomas
Tel. 02195-7758
Mo-Fr: 17-21 Uhr

6000 Frankfurt

Versand & Laden
Marktplatz 39
6231 Schwalbach
Tel. 06196-3276
Mo-Fr 10-13 u.
14-21 Uhr
Sa: 10-14 Uhr

8750 Aschaffenburg

Laden & Versand
Kilianstraße 8
8752 Gunzenbach
Tel. 06029-7192
Mo-Fr 10-21 Uhr
Sa: 10-14 Uhr

WORLD OF WONDERS

Computershop of the 90's

SPIELEN · TESTEN · STAUNEN

besuchen Sie uns doch mal!



DIE LISTIGEN

CHEATS

Wer noch nicht alle Level von **Fire and Brimstone** durchgezockt hat, kann jetzt schon mal seinen Compi warmlaufen lassen. Denn mit dem Cheat von Andreas Fulda lassen sich schon zu Beginn alle Welten anwählen. Und so wird's gemacht: Im Titelbild (wo normalerweise mittels ESC die schon geschafften Welten anwählbar sind) drückt man den Joystick nach links-unten und hält ihn dort, während man die ESC-Taste betätigt. Im daraufhin erscheinenden Menü hat man nun freie Auswahl...

Das Leben in **Elf** ist hart aber gemein – da kommt der Cheat von Gregor Mechttersheimer gerade recht. Während des Spiels schnell mal **CHOROPOO** eingetippt, und siehe da, die angeschlagene Gesundheit unseres kleinen Elfen ist wieder voll hergestellt. Aber nicht nur das, nein, auch das lästige Gewürze- und Tierchen-Suchen könnt Ihr vergessen. Denn klein Elflein ist nun auch stolzer Besitzer von je neun Stück jeder Gewürzart und 99 Pets. Einziger Nachteil an der Sache: Wer nicht schnell genug tippen kann, wird die angenehmen Auswirkungen wegen Energiemangels nicht mehr erleben!

Für das Metzel-Game **Line of Fire** hat Rotty aus München den richtigen Trick auf Lager. Vor Beginn des Spiels schaltet man mittels **SPACE** oder **ESC** in den Steuerungs-Auswahlscreen und gibt

OPERATION FERRET ein.

Nun kann die Baller-Orgie dank Unsterblichkeit und Levelwahl per oberer Zahlenreihe der Tastatur von vorn bis hinten, von links bis rechts (oder wie auch immer) durchgespielt werden (bei Nebenerscheinungen wie Übelkeit oder Erbrechen, ist von einer weiteren Anwendung abzuraten und der Hausarzt aufzusuchen...).

Alles hat ein Ende, nur die Paßwörter scheinen Euch niemals auszugehen... Rainer John verdanken wir die Levelcodes zu **Outzone**.

Level 2: **CHARLEY**
3: **BREWSTER**
4: **RV W RAMA**
5: **THE ABYSS**
6: **J CAMERON**
7: **L BRITISH**
8: **SOUTHSIDE**
9: **HUELSBECK**
10: **B FIEDEL**
11: **BITMAP BRO**
12: **M BIEHN**
13: **FACTOR5**
14: **J HIPPEL**
15: **R MATTHEWS**
16: **TEXAS**
17: **J BURNS**
18: **SILVESTRI**
19: **T HOLLAND**
20: **CAULDRON2**
21: **MOORCOCK**
22: **Z**
23: **DRACULA**
24: **POLEDOURIS**
25: **STARDUST**
26: **SOON**
27: **HORROR**
28: **TALES**.

Alle 34 Paßwörter zu den Karten des brandaktuellen

Strategie-Spielchens **Battle Isle** liefert Euch Boris Müller prompt und frei Haus.

Zwei Spieler Level:

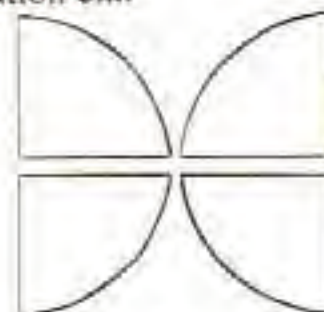
00: **FIRST**
01: **GHOST**
02: **GAMMA**
03: **MARSS**
04: **EAGLE**
05: **METAN**
06: **FOTON**
07: **POLAR**
08: **TIGER**
09: **SNAKE**
10: **ZENIT**
11: **DONNN**
12: **VESTA**
13: **OXXID**
14: **DEMON**
15: **GIANT**
Ein Spieler Level:
16: **CONRA**
17: **PHASE**
18: **EXOTY**
19: **MOUNT**
20: **FIGHT**
21: **RUSTY**
22: **FIFTH**
23: **VESUV**
24: **MAGIC**
25: **SPACE**
26: **VALEY**
27: **TESTY**
28: **TERRA**
29: **SLAVE**
30: **NEVER**
31: **RIVER**
Extra Levelcodes für zwei Spieler:
32: **EUROP**
33: **STORM**

Die **Atomino** Codes stammen von Dirk Bujnu.
Level 10: **IDYLL**
Level 20: **TAURUS**
Level 30: **NEPTUNE**
Level 40: **PHOTON**
Level 50: **PLANKTON**
Level 60: **INFERNAL**
Level 70: **FOSSIL**
Level 80: **POISON**
Level 90: **SOUP**
Level 100: **SULPHATE**
Ab dem hundertsten Level geht's zwar munter weiter mit der Knobelei, jedoch mit den Paßwörtern hat sich's dann leider.

Echt zum Abheben ist der Cheat zu **Days of Thunder** von Christian Wüst. Das Game einfach pausen, dann **COMEFlyWITHME** (wie immer **Y = Z**) eingeben. Sobald der Bildschirm kurz aufblitzt, solltet Ihr mal den Joystick nach hinten ziehen! Wir wünschen Euch auf jeden Fall schon jetzt „Guten Flug“.

Im AJ 4/91 gab's ja schon mal was zum Thema **Car-Vup**. Daß es jedoch nicht aller Tage Cheat-Feierabend ist, beweist uns Sebastian Roos mit drei weiteren hilfreichen Tips für das fröhliche Auto-Gehopse. In der Highscore-Liste trägt man sich mit **RJ.TOONE** ein (einer der Programmierer) und darf sich so über einen nie endenden Nachschub an kleinen roten Autos freuen. Gibt man stattdessen **WHOOOPSIE** ein, kann man seine Crash-Abenteuer bereits in Level 4 beginnen. Mit **BUMPER** in der Bestenliste und anschließendem Druck auf die **HELP**-Taste in Level 1.1, erhält unsere Blechkutsche bei Beginn jedes neuen Levels für kurze Zeit einen Schutzschild.

Alle Bräute (und Bräutigame) der Nacht aufgepaßt! Hier kommt der ultimative Übertrick zu **Nightbreed (Act.)** von Darius Kolodziej. Man klickt im Main-Screen das Pass Key Menü an und gibt folgende Symbol-Formation ein:



Habt Ihr alles richtig gemacht, müßte der Computer den Pass Key anstandslos akzeptieren und unserem Helden somit Unsterblichkeit schenken.

Um bei **Shadow Dancer** an unendlich viele Credits ranzukommen, geht man im Spiel in den Pausenmodus (Taste **P**) und gibt **GIVE ME INFINITES** ein (**SPACE** zwischen den Wörtern). Jetzt muß nur noch die **RETURN**-Taste gedrückt werden, und die Sache ist perfekt. Heißen Dank an Michael Handle aus Österreich.

Was lange braucht, wird endlich ein klasse Cheat (oder so ähnlich...); und zwar einer zu **Strider II**. Unser Dank gebührt Tobias Hain aus Hilchenbach. Nach dem man das Wörtchen **SWIFT** während des Spiels eingehackt hat, erscheint ein kleiner Smiley am linken

oberen Bildschirmrand...
Nein, nein, keine Panik, das ist noch lange nicht alles! Folgende Tasten sind nun mit hilfreichen Features belegt:

E - frischt Energie des Helms auf
D - gibt dem Roboter neuen Saft

R - läßt alle Gegner und Bonusitems wieder erscheinen
N - blendet eine Liste mit Joystickabfrage, Sprite-Position usw. ein

H - stoppt das Game
SPACE - verwandelt uns jederzeit in den Robbi und umgekehrt

Mit Hilfe der Cursor-Tasten

läßt sich die Spielfigur an jede (!) beliebige Stelle des Levels plazieren. Einige Tasten sollten jedoch nicht mehr gedrückt werden. So z.B. die linke Shift-Taste (Mr. Guru läßt grüßen); die HELPTaste deaktiviert die ganze Sache wieder. Übrigens ist es durchaus möglich, daß noch weitere Tasten belegt sind - viel Spaß beim Ausprobieren.

Mit dem Trick zu Fate - Gates of Dawn von TOP aus Kempten spielt Geld keine Rolle mehr! In Larvin besorgt man sich einen Alchemisten, der ja bekanntlich den Spruch „Goldregen“ be-

herrscht, und verläßt mit ihm die Stadt. Nun schlagen wir uns bis zum magischen Brunnen (südöstlich von Larvin) durch. Habt Ihr diesen erreicht, läßt die gesamte Party vom Brunnenwasser kosten. Wie man feststellen wird, sind dadurch die Hitpoints und Magie-Punkte wieder ganz aufgefüllt. Jetzt läßt man den Alchemisten solange sein „Goldregen“-Zaubersprüchelein aufsagen, bis die Magie-Punkte aufgebraucht sind. Dann ein Schluck aus dem magischen Brunnlein, und schon kann's mit dem Goldmachen weitergehen. Wer ein wenig Geduld hat (wovon man in Fate

wirklich jede Menge benötigt!), kann sich so ein ganz hübsches Sümmchen zusammenhexen.

Eddie Tropea rief uns in letzter Sekunde vor Redaktionsschluß an, um uns einen Super-Cheat zu Return of Medusa durchzugeben:

Während des Spiels betätigt man zweimal das sogenannte „Klappmenü“, bis der Name Til Bubeck erscheint. Mit dem Mauszeiger visiert man nun das I von Til an, drückt gleichzeitig beide Maustasten und die Help-Taste - und siehe da, ein Cheatmenü mit irrer Auswahl gibt sich die Ehre!

Computersoftware

Steffen Müller, Richthofenstr. 159, 8933 Lagerlechfeld

Tel: 082 32 / 64 09

Fax: 082 32 / 85 77

TITEL	AMIGA	ATARI	TITEL	AMIGA	ATARI
3D Konstruktion Kit + Video kpl. dt.	114,00	105,00	F-16 Falcon & Miss. Disk. 1+2 dt.	79,50	79,50
888 Attack Sup. dt.	69,00		F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00
Action Stations	57,00		F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00
Adventures dt. (4 Spiele)	57,00	57,00	Fatal Heritage kpl. dt.	67,00	67,00
ADV Destroyer Simulator dt.	72,50		Fate-Gates of Dawn kpl. dt.	69,50	69,50
AH-73 M Thunderhawk dt.	69,50	69,50	Final Fight dt.	59,50	59,50
Air Supply dt.	42,50	42,50	Flight of the Intruder dt.	78,50	78,50
Amazing Spiderman dt.	57,50	57,50	Flight Simulator II dt.	88,00	88,00
Anarchy dt.	48,50	48,50	Firmas Quest dt.	46,50	46,50
Antares kpl. dt.	59,90		Full Metal Planet dt.	64,50	64,50
Armour Geddon dt.	58,00	58,00	Future Basketball dt.	57,00	a. A.
B.A.T. kpl. dt.	76,00	68,00	Ghengis Khan dt.	77,50	
Back to the Future 2 dt.	58,50	58,50	Ghost Battle dt.	62,50	62,50
Back to the Future 3 dt.	59,50	59,50	Gods dt.	58,00	58,00
Badlands dt.	56,00	56,00	Goldrush (10 Spiele) dt.	44,50	
Bandit Kings of China dt.	78,50		Great Courts II kpl. dt.	64,00	64,00
Base of the Cosmic Forge	69,50		Gumbat	67,50	
Bards Tale 3 dt.	59,50		Hero Quest dt.	57,00	57,00
Battle Chess II dt.	59,50	59,50	Hill Street Blues kpl. dt.	59,50	59,50
Battle Command dt.	58,00	58,00	Hunter dt.	69,50	69,50
Battle Hawks 1942	59,50		Hydra dt.	42,50	42,50
Battle Isle dt.	69,50	a. A.	Immortal dt.	59,50	59,50
Battle Master dt.	66,00	66,00	Indiana Jones 500 dt.	58,50	
Battle Storm dt.	59,50	59,50	International Ice Hockey dt.	58,00	58,00
Betrayal dt.	69,50	69,50	It came from the Desert dt. 1 MB	69,80	
Big Box (10 Spiele) dt.	74,50		James Bond Collection (3 Spiele)	62,50	a. A.
Big Business dt.	54,50	54,50	James Pond Under Agent dt.	57,50	57,50
Billard II Simulator dt.	59,50	59,50	Kaiser dt.	92,50	92,50
Bill the Kid dt.	59,50	59,50	Keng dt.	59,00	59,00
Blitzkrieg Ardennen 1 MB	74,50		Kick off 2 dt.	53,50	53,50
Blitzkrieg May 1940	60,00		Killing Game Show dt.	56,50	56,50
Blue Max dt. 1 MB	69,50		Kings Quest 5 (1 MB)	65,00	a. A.
Börsenfeber kpl. dt.	59,00	59,00	Last Battle dt.	62,50	a. A.
Book of Games Vol. I	79,00	79,00	Legend of Faerghail kpl. dt.	69,50	69,50
Brat dt.	58,50	58,50	Leisure Suit Larry 3 kpl. dt.	84,50	84,50
Buck Rogers kpl. dt.	79,50		Lemmings dt.	57,00	57,00
Bundesliga Manager dt.	53,50	53,50	Life & Death dt.	59,50	
Burn out Volume 1 dt. (4 Spiele)	66,00	66,00	Lin Wu's Challenge kpl. dt.	52,00	52,00
Cadaver kpl. dt.	64,00	64,00	Loom kpl. dt.	64,50	69,50
Cadaver Leydscheke dt.	39,50		Lords of Chaos dt.	64,50	
Cardinal of Kremlin dt.	59,50		Lords of Doom kpl. dt.	59,50	59,50
Carriage dt.	59,50		Lords of War	54,50	
Cash kpl. dt.	58,50	58,50	Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00
Castle Master kpl. dt.	68,00	68,00	Lotus Esprit Turbo dt.	59,50	59,50
Centurion Defender of Rome dt.	58,50	58,50	M-1 Tank Platoon dt.	67,00	67,00
Champions of Krynn dt.	64,00	a. A.	M.U.D.S. kpl. dt.	64,00	64,00
Champion of the Raj dt.	64,00	64,00	Manchester United Europe dt.	59,50	59,50
Chaos Strikes Back 1 MB kpl. dt.	57,00	59,50	Maniac Mansion kpl. dt.	64,00	64,00
Charge of Light Brigade	67,50	67,50	Masque Island kpl. dt.	59,50	59,50
Chess Champion 2175 dt.	69,50	69,50	Megatraveller kpl. dt.	64,00	64,00
Chessmaster 2100	69,50	69,50	Merchant Colony kpl. dt.	69,50	69,50
Chuck Rock dt.	59,00	59,00	Merz dt.	58,50	a. A.
Chuck Yeager 2.0 dt.	62,00	62,00	Metal Masters dt.	59,50	59,50
Codename Iceman	88,00	88,00	Metal Mutant dt.	59,50	59,50
Coln op Hts. 2 (5 Sp.) dt.	69,50	69,50	Midwinter kpl. dt.	61,50	61,50
Conflict Middle East	67,50		Midwinter 2 kpl. dt.	57,00	57,00
Conquest of Camelot	79,00	79,00	Midwinter 2 kpl. dt.	76,00	76,00
Corporation dt.	59,50	59,50	M.G.-29 Fulcrum dt.	77,00	77,00
Crim. Does Not Pay dt.	59,50	59,50	Might & Magic 2	68,50	
Crown dt.	56,00	56,00	Mistral: Compilation (4 Spiele)	68,50	
Cruise for a Corps kpl. dt.	69,50	69,50	Monkey Island kpl. dt.	69,50	69,50
Cruise for a Corpse	62,50	62,50	Monster Pack (3 Sp.) dt.	59,50	59,50
Crystals of Arborea dt.	59,50	59,50	Murder dt.	61,50	61,50
Cybercom II dt.	59,50	59,50	Nam „Vietnam“ kpl. dt.	67,50	67,50
Damocles dt.	58,00	58,00	Napoleon kpl. dt.	52,00	
Das Boot dt. 1 MB	69,50	69,50	Narc dt.	56,00	56,00
Dick Tracy dt.	59,50	59,50	Navy Seals dt.	59,00	59,00
Die Kathedrale kpl. dt.	79,50	a. A.	North Sea Inferno dt.	44,50	44,50
Dons dt.	49,50	49,50	Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50
Domination dt.	56,00	56,00	Omnicon Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00
Double Double Bill dt. (4 Sp.)	64,50		On the Road kpl. dt.	59,50	59,50
Drachen von Laas kpl. dt.	59,50	59,50	Operation Combat	59,50	
Dragonflight kpl. dt.	69,50	69,50	Operation Stealth kpl. dt.	62,50	62,50
Dragon's Breath dt.	69,50	69,50	Out Zone dt.	59,50	59,50
Duck Tales dt.	59,90	59,90	Pang dt.	59,50	59,50
Dungeon Master 1 MB kpl. dt.	69,50	69,50	Panza Kick Boxing dt.	69,50	69,50
Dyer 07 dt.	49,90	49,90	PGA Tour Golf dt.	59,50	
Edition Nr. 1 (2 Sp.) kpl. dt.	67,00		Prates dt.	58,00	66,00
Elf dt.	62,50	62,50	Prayer Manager dt.	52,50	52,50
Elvra kpl. dt.	69,00	69,00	Populous dt.	59,50	59,50
Emlyn Hughes Soccer	56,50	56,50	Ports of Call kpl. dt.	57,50	
Eye of Beholder kpl. dt.	74,00		Power up (5 Sp.) dt.	69,00	69,00
F-15 Strike Eagle II dt.	74,50	74,50	Powermanger dt.	64,50	64,50
F-16 Combat Pilot dt.	64,00	64,00	Predator 2 dt.	59,50	
F-16 Falcon dt.	69,50	62,50	Prothontic Tale dt.	53,00	53,00

AMIGA-RESTPOSTEN

Star Blade	19,50	Newermind dt.	19,90
Strike Force Harrier dt.	34,50	Moonsweeper dt.	39,50
Super Wanderboy	24,50	F.A. 18 Interceptor dt.	34,50
Treasure Island Drizzy	24,50	Knight Force dt.	29,90
Warping dt.	34,50	Nuclear War	34,50
Winter Olympics	24,50	Rider kpl. dt. 1 MB	29,90
Worms dt.	39,50	Hollywood Poker	24,50
X-Out dt.	34,50	Las Vegas	19,90
Yulivich	24,50	Sherman M-4	34,50
P-47 Thunderbolt	29,50	North u. South	34,50
Powerpack II (Spiele)	24,50	Dungeon Quest	29,50
Rambo 3	29,50	Karting Grand Prix	19,90
Run the Gauntlet	34,50	Warp dt.	24,90
Football Manager dt.	24,50	Impact	19,90
Garrison	19,50	H.A.T.E.	24,50
Joker Poker	19,50	Defector	19,90
Kult	34,50	Deflector	19,90
Mag-29 Soviet Fighter	39,50	Prison Storm	19,90
Arangelago	24,50	Prince dt.	34,50
The Colony dt.	39,50	Kid Gloves	24,50
Carrier Command dt.	29,50	Interphase	24,50
Defenders of Drow dt.	34,50	Bad Company	19,50
Dynasty Wars dt.	24,50	Scale of the Art	24,50
Foot	29,50	Cruncher Factory	19,50
Space Harrier II	19,90	One Star	19,50
Operation Jupiter	29,50	Fio il u. Maghose	24,50
Pyramix	19,90	Dynasty Wars dt.	39,50
Fast Break	29,50	Soft Contact dt.	27,50
Suicide Mission	24,50	Super Star Hockey	34,50
Spock Act dt.	49,50	The Colony	39,50
XH 35 Fighter Mission	19,90	TV Sports Football dt.	39,50
Road Blasters dt.	24,90	Zork 1, 2, 3	29,50
Prospector	19,90	Volleyball Simulator	29,50
Pipe Rider kpl. dt.	24,90	Stormard	34,50

10 Spiele nach unserer Wahl (Poncho)	165,00
15 Spiele nach unserer Wahl (Poncho)	230,00
20 Spiele nach unserer Wahl (Poncho)	299,00

Atari Lynx Grundgerät	
- Multiplayer Comlynx Kabel	197,00
Atari Lynx Paket - Comlynx Kabel + California Games + Netzgerät	285,00

Spiele	Art	Preis
Kiki dt.	Ges	64,50
Slime World dt.	Act	64,50
Blue Lightning dt.	Sim	63,50
California Games dt.	Spo	66,50
Chips Challenge dt.	Act	63,50
Electrocity dt.	Act	63,50
Gates of Zenderon dt.	Act	63,50
Haunted dt.	Act	66,50
Paperboy dt.	Act	66,50
Warbirds dt.	Act	66,50
Blockout dt.	Str	66,50
Pac Land dt.	Act	66,50
Ninja Gaiden dt.	Act	66,50
Ms. Pac-Man dt.	Ges	66,50
Road Blasters dt.	Act	66,50
Xenophobe dt.	Act	66,50
Zarlor Mercenary dt.	Act	66,50
Rygar dt.	Act	66,50
Shanghai dt.	Str	66,50
Rampart dt.	Act	66,50
Roku Squash dt.	Act	66,50

Schneeschle	Zub	9,90
Tagelänge	Zub	33,00
Reinigungs-Set	Zub	47,00
Adapter Zigarettenanzünder	Zub	33,00
Netzgerät	Zub	33,00

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 4,00. Post-Nachnahme 8,00. Ausland Vorkasse (nur EC oder bar) 12,00.

Ab 4 Spielen Versandkosten frei!

Bestellzeiten: Tel: 082 32 / 64 09 Montag-Samstag 9-22 Uhr. 24 Std. Anrufbeantworter. Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag ausgeliefert!

Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet! Defekte Spiele werden gratis umgetauscht!

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Amiga, Atari, Sega Master, Mega Drive, Lynx, Gameboy). Auf Wunsch Sicherheitskarton + 2,50 DM.

Amiga Maus	49,00
Amiga 500 Speichererweiterung abschaltbar + Uhr + Akku	89,00
Amiga Laufwerk Slimline 3,5	169,00
Extern Bus + abschaltbar	
Atari 5T Laufwerk 3,5 abschaltbar	178,00
Nintendo Game Boy + Tetris	154,00

CADAVER THE PAYOFF

LÖSUNG 2. TEIL

Iso da wär'n wir nun, mit den beiden letzten Karadoc-Abenteuern. Die Nummern vor den Sätzen bezeichnen, wie gehabt, die jeweiligen Räume der Karte. Übrigens, dieser Lösungsweg ist sicher nicht der einzige und nicht immer der optimalste. Wer ihn jedoch genauestens befolgt, kommt sicher durch alle Level. Na, dann mal los! Cadaver die Zweite... Klappe bitte... uuumd Äktschn!

Level 3

1) Glas vom Altar werfen und aufheben. 2) der Truhe den „Feuerball“-Zauber, den Pokal und die Bücher entnehmen. 3) den Pokal unter das Faß stellen, den Hebel betätigen und die Scherben in den Pokal legen. 2) den Pokal dem Priester vermachen, diesen anschließend prüfen und den Schlüssel ins Schloß stecken. 4) den Knopf über dem Hocker dreimal drücken, Schlüssel aufheben, der Truhe beide Bücher und den Reichsapfel entnehmen. 5) aus der Truhe Talisman, Schlüssel und nach nochmaligem Schließen und Öffnen auch den Teleporter einsacken. 3) den Schlüssel aus Raum 5 ins Schloß stecken. 6) „Falle fort“-Spruch nehmen. 7) die drei Ringe aus dem Kreis schnappen. 8) „Tür auf“-Zauber und „Riesensprung“-Trank graben. Monster erschießen und „Achtung Knall“-Zauber nehmen. „Tür auf“-Spruch anwenden und durch das Loch vor der Tür springen. 9) den Pokal einstecken und warten. 10) Hebel betätigen. Schlüssel und Kästchen einheimsen. 11) den Schlüssel aus Raum 10 ins Schloß stecken. „Falle fort“-Zauber auf das Kästchen anwenden und Schlüssel entnehmen. Das Kästchen wieder einstecken. 12) „Aktiviere“-Zauber, „Stärke“-Trank und Schlüssel unter dem Faß nehmen. 7) „Aktiviere“-Spruch benutzen. 6) Hinein mit dem Pokal ins Faß und wieder mitnehmen. 13) das Buch einsacken. „Falle fort“-Zauber auf die Truhe anwenden und den „Übersetze“-Spruch samt Talisman herausnehmen. 14) die Steine blockieren, sich den Talisman aneignen, aus der Truhe den „Trank segnen“-Zauber, den Schlüssel und den Talisman entneh-

men. 15) Stacheln blockieren, Schlüssel ins Schloß stecken. 16) Den entsprechenden Talisman in den Schrein legen. 17) Ebenfalls den richtigen Talisman in den Schrein geben, dann den Altar prüfen, den Knopf drücken und den Reichsapfel einsacken. 18) „Trank segnen“-Zauber auf den „Stärke“-Trank anwenden. „Falle fort“-Zauber auf die Truhe aussprechen und das Kästchen entnehmen. Anschließend den Altar verschieben. 19) Schlüssel und Kästchen graben. Mit dem „Truhe auf“-Zauber aus dem Kästchen die Truhe öffnen und den „Falle fort“-Zauber nehmen. Dem anderen Kästchen den Teleporter rauben, beide Kästchen wieder an sich reißen und den Teleporter benutzen. 20) Hebel betätigen, so fällt der Schlüssel auf die Platte. 21) Die drei Ringe aus Raum 7 im Kreis plazieren und mit dem Schlüssel aus Raum 20 das Schloß öffnen. 22) „Falle fort“-Zauber auf die Truhe gegenüber der Tür anwenden und beide „Durchhalte“-Tränke entnehmen. Die „Wasser“-Tränke und das Buch müssen ebenfalls mit. Außerdem die beiden „Wände“ öffnen und den Reichsapfel herausholen. 23) Dem Mund an der Tür gibt man die vier „Wasser“-Tränke und den Pokal. 24) Aus der Truhe den „Tür auf“-Spruch und den Schlüssel holen. Teleporter aus Raum 5 benutzen. 25) Der Truhe die Marke entnehmen, die Frage richtig beantworten und wieder teleportieren. 26) Türchen bauen, dann mittels „Riesensprung“-Zauber über das Hindernis hüpfen. 27) Schlüssel aus Raum 24 ins Schloß stecken. 28) Beide Hebel betätigen und „Tür auf“-Zauber verwenden. 29) Aus der Truhe Schlüssel und Buch einheimsen. „Aktiviere“-Spruch anwenden. 30) den silbernen Reichsapfel einsacken. 31) die Reichsapfel aus Raum 4, 17, 22 auf ihre Plätze legen, den Silberapfel in die Mitte plazieren. Anschließend alle „Achtung Knall“-Zauber nehmen. 32) Hebel zweimal betätigen. 33) Alle „Achtung Knall“-Sprüche in die Truhe stecken und den aufgefrischten Zauber mitnehmen. Die zwei „Achtung Knall“-Zauber und den

„Feuerball“-Zauber auf die drei Schutzkästchen verteilen. 34) Hebel betätigen. 35) Teleporter einsacken. 26) Wie auf dem Hinweg verfahren. 36) eine Brücke über das Loch bauen, auf der anderen Seite „Durchhalte“-Tränke ablegen. 37) Edelsteine nehmen. Schutzkästchen öffnen und Waffen zurechtlegen. 36) Edelstein dem Mund vermachen. 37) Zuerst beide „Achtung Knall“-Zauber aussprechen, dann von einem Feuerball treffen lassen. 36) Gesundheit auffrischen. 37) Sofort „Feuerball“-Zauber nehmen, das Monster damit umnieten, und weiter geht's mit Level 4!

Level 4

1) den Felsen aufnehmen. 2) Mit Hilfe der Plattform zum Kästchen fahren, ohne die Stacheln zu berühren. 3) „Achtung Knall“-Zauber, Stangen und Goldsack einheimsen. Den Felsen auf die Urne legen. „Zauber lösen“-Spruch einsacken und mit dem Schlüssel das Kästchen aus Raum 2 öffnen. „Tür auf“-Zauber und Zauberstein entnehmen, das Loch prüfen und sooft mit „Ja“ antworten, bis auch das „Vipernjuwel“ zum Vorschein kommt. „Alkohol“- und „Gift heilen“-Trank mitnehmen. 4) „Zauber lösen“-Spruch anwenden, dann alle drei Juwelenlöcher übergehen und den Schlüssel aus dem Loch in der Ecke holen. 5) die Stacheln mit der Stange blockieren. 6) „Alkohol“-Trank einnehmen. 7) Hebel betätigen (Tür bauen). 8) Über die Sperre springen, Schlüssel graben und den Knopf drücken. 9) Alle Zauber, Schlüssel und Waffen ablegen, anschließend den Schlüssel aus Raum 8 ins Kästchen legen. 10) den Schlüssel aus Raum 8 ins Schloß stecken. 11) die Stangen so werfen, daß die Stacheln blockiert sind. Beide Hebel betätigen. 12) Zwei Felsen aufnehmen, Schädel prüfen und so dann Hebel sowie Knopf drücken. Aus der Truhe den „Falle fort“-Zauber holen. 13) Schild prüfen, mitnehmen und dem Loch die Bombe rauben. 14) Felsen einsacken. 15) Pilze mampfen. 16) Die beiden Felsen auf den Boden der zwei Käfige legen. Die Plattform selbst oder mittels Turm blockieren. Nach Gebrauch des „Falle fort“-Zauers aus dem Kästchen den Schlüssel schnappen und ins Schloß stecken. 17) „Achtung Knall“-Zauber aussprechen, einen Turm zur Tür und

dem Knopf bauen, diesen drücken und den Edelstein aufheben. 18) Sack prüfen und Edelstein einheimsen. „Tür auf“-Zauber anwenden. 19) Die Edelsteine in den Schädel stecken. 20) „Truhe auf“-Spruch auf das Kästchen anwenden, aus welchem man den Schlüssel für die Truhe nimmt. Das Vipernjuwel in den Kamin stecken und den Hebel betätigen. 21) Reichsapfel und „Aktiviere“-Zauber mitnehmen. 20) „Aktiviere“-Zauber aussprechen, den Hebel betätigen und den Schlüssel nehmen. 22) den Reichsapfel ins Loch werfen, Bomben einsacken und hinterherspringen. 23) Schlüssel nehmen. 24) „Achtung Knall“-Spruch anwenden. 25) Man versucht nun den „Teleporter“-Zauber, welcher dann auch angewendet wird, zuerst auf die andere Plattform und anschließend auf den Boden fallenzulassen. 26) Etwas auf die Stacheln legen, „Falle fort“-Zauber auf das Kästchen anwenden, Schlüssel für das Schloß entnehmen. 27) Mit Hilfe der erscheinenden Steine zum „Unsterblich“-Trank gelangen und den Hebel betätigen. „Achtung Knall“-Spruch anwenden und zurückhüpfen. 26) „Tür auf“-Zauber aussprechen. 28) „Unsterblich“-Trank schlucken und die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken. 29) Bomben benutzen. 30) zurück nach Raum 29 hegehen. 29) „Monster weg“-Zauber einsacken. 30) „Monster weg“-Spruch anwenden. 31) Monster töten, den Knopf drücken, um aus den Plattformen eine Straße zu formen. Den Hebel betätigen und warten, bis die Kugel an der letzten Plattform angelangt ist. Durch nochmaliges Knopfdrücken landet die Kugel auf dem Stachel. Nun den Schlüssel nehmen. 32) Zelle mit dem passenden Schlüssel (Zellennummer) aufschließen, Derek töten und den Schädel mitnehmen. 33) Den jeweils passenden Schlüssel zum Öffnen der Zelle verwenden und Schädel einsacken. Mit den anderen Zellen auf gleiche Art verfahren. 34) „Monster weg“-Zauber aussprechen. Den Schlüssel sooft berühren, bis dieser in der Mitte auf und ab fährt. Jetzt schnappen wir uns das Ding und schließen schnell das Schloß auf. 35) Den Pilz essen und... Friede, Freude, Eierkuchen... endlich gibt's die verdiente Belohnung!



LEVEL 3



LEVEL 4

S.C.S

NEU!!! EINKAUFEN ÜBER UNSERE MAILBOX, TIPS
UND NEWS - 2400 BAUD NBT (21.00-22.00 Uhr)

Inh. Jörg Zahler
Tel. 06898 / 62362

Saar Computer Service

6625 Püttlingen Bengeserstr.19

pro Game eine 3,5" oder 5 1/4" Leerdisk GRATIS

Titel	AMI
Antares	59.95
Alcatraz	59.95
Bundesliga Manager Pro.	69.95
Bandit Kings	79.95
Buck Rogers kpl. dt.	87.95
Back to the future III	59.95
Battle Isle	69.95
Eye of the beholder kpl. dt.	74.95
Elf	59.95
Formula 1 3D	59.95
Flight of Intruder	74.95
F-15 Strike eagle	79.95
F-29 Retaliator	59.95
Heros Quest	59.95
Heros Quest Erw. Disk	39.95
Heros Quest+H.Q. Erw.D.	94.95
Lemmings	59.95
Lost Patrol	59.95
Manchester United Europe	59.95
NAM	69.95
Navy Seals	59.95
Pirates	59.95
Railroad Tycoon	79.95
Return of Medusa	59.95
Rings o. M.+Return o. M.	109.95
Robin Hood	59.95
Secret of monkey island	74.95
Silent Service II	79.95
Sim City+Populous	69.95
Spirit of adventure	59.95
Thunder Jaws	39.95
Transworld	59.95
Toki	59.95
UMS II	69.95
Vroom	59.95
Wing commander	Vorbest. mögl.
Winzer	59.95
Wreckers	59.95
3D Construction Kid	109.95

ANGEBOTE ! ! ! !
29.95 - 29.95 - 29.95 - 29.95
Amiga PC

ASTERIX-BLASTERHOIDS
-CALIFORNIA GAMES-
-COLORADO-CARRIER COMMAND-
-BLOOD MONEY-
-DEFENDERS OF THE CROWN-
-DRAGON SPIRITS-
FOOTBALL MANAGER GIFT PACK
HARD DRIVEN-HOSTAGES
JUNGLE BOOK-KULT
LICENCE TO K-STRIKE FORCE HARRIER
SHUFFLEPACK CAFE-SPEEDBALL
MAYA-NORTH & SOUTH-OUT RUN
SHERMAN MA-TODDS
TURBO CUP

Mous Pad DIN A4 7.95 DM
Hausangebot!!!

Centurion 50.00

Ganghis Kahn 70.00

PGA Tour Golf 50.00

Spirit of excalibur 60.00

SONNEN VERBODEN FÜR
Hardware:

3,5" Laufwerk extern
149,00

3,5" Laufwerk intern
145,00

512KB Erweiterung mit Uhr
Akku und Ausschalter 79.00

Sonderservice: Wenn die Artikel vorrätig sind und
die Bestellung bis 16.00 Uhr getätigt wurde liefern
wir Ihre Bestellung noch am gleichen Tag aus!!!

+15 DM - Sonderservice gilt nur für Saarland

Sie erreichen uns zwischen 10.00 u. 21.00 Uhr pers.

24 Std. Anrufbeantworter

Versand per AIR +100DM, Vorkasse +50DM (V-Scheck)

UPS (Preisänderungen u. Druckfehler vorbehalten)

Tel.: 05235/7792

4933 Blomberg

1A SOFT

Fax: 05235/2794

Lemgoer Str. 9

FACHVERSAND FÜR AMIGA SOFT + HARDWARE

Laufwerke:

3,5" extern nur noch 149,00 DM

3,5 intern A 2000 129,00 DM

3,25" extern 209,00 DM

DIE MOUSE für IHREN AMIGA !!!

DR-MOUSE 400 dpi 59,00 DM

DR-MOUSE + PAD + HALTER 64,00 DM

1 A SOFT SERIE DER SPITZENKLASSE

01: WIZZY'S QUEST 4,50 DM gutes Spiel (1 MB)	16: DATENBANK 4,50 DM Daten aller Art verwalten
02: TXT 4,50 DM Textverarbeitung	17: DIA PRINT 4,50 DM druckt Dia-Etiketten
03: SYS 4,50 DM Spiel mit 50 Levels	18: HAUSHALTSBUCH 4,50 DM verwaltet Ihre Konten
04: DISK SORT III 4,50 DM Disketten verwalten	19: RISIKO 4,50 DM Strategiespiel
05: VIDEODATEI 4,50 DM Ordnung für Videos	20: GALACTIC WORM 4,50 DM Spiel
06: DRUCKER TOOLS 4,50 DM braucht man zum Drucken	21: MECHFIGHT 4,50 DM Kampf der Roboter
07: STAR TREK 9,00 DM Super Spiel auf 2 Disks	22: BLACK JACK 4,50 DM Karten-Simulation
08: BILLARD 4,50 DM Billard-Simulation	23: DOWNHILL 4,50 DM Ski-Simulation
09: GAG DISK 4,50 DM lustige Programme	24: IMPLODER 4,50 DM sehr guter Datenprüfer
10: PLATTEN + CD 4,50 DM Schallplattenverwaltung	25: MONOPOLY 4,50 DM sehr gute Umsetzung
11: MANDEL MOUNTAINS 4,50 DM Mandelbrot Grafiken	26: LABELPAINT 4,50 DM Etiketten malen und drucken
12: GELDSPIELAUTOMAT 4,50 DM fesselndes Spiel	27: THE DEATH 4,50 DM ein Klassenspiel
13: VIRUS-DISK 4,50 DM Virenkiller	28: SONIX SOUNDS 35,00 DM Sound-Paket 8 Disks
14: COPY-DISK 4,50 DM gute Copy-Programme	29: SPIELE 45,00 DM 50 gute Spiele
15: RETURN TO EARTH 4,50 DM Weltraum-Strategiespiel	30: ANWENDER 45,00 DM Paket mit 12 Disks

PUBLIC DOMAIN SERIEN:

AMOK	1 - 49
BAVARIAN	1 - 240
FRED FISH	1 - 520
FRANZ	1 - 120
FONTS	1 - 4
KICKSTART	1 - 400
CACTUS	1 - 42
TIME SPEZIAL	1 - 2
PREISE JEDE PD	nur 1,80 DM
ab 100 Stück	nur 1,70 DM

LEERDISKETTEN:

2 DD 135 TPI harderror free	
10 Stück nur	8,30 DM
50 Stück nur	40,00 DM
100 Stück nur	77,00 DM

Unsere Versandkosten:

Nachnahme:	8,00 DM
Vorkasse:	5,00 DM
ab 5 kg nach Gewicht	

Darauf haben ca. 50.000 User von Powermonger gewartet...



"Ein Buch der Geheimnisse... Ein Tor zu neuen Welten"

Der Powermonger Abenteuer- und Strategie-Führer:

- * Entdecken Sie neue Taktiken und erleben Sie die verborgenen Tiefen von Powermonger
- * Lassen Sie sich von Peter Molyneux, dem Programmierkünstler, in die geheimen Strategien einweihen
- * Planen Sie narrensichere Feldzüge anhand detaillierter Diagramme und Karten
- * vierfarbiger Umschlag

So wird bestellt:

Schicken Sie uns für Nachnahme eine Postkarte mit Ihrer Bestellung und deutlich geschriebenen Absender.
Oder senden Sie uns einen Verrechnungsscheck oder eine Postanweisung an:

United Software GmbH
Abteilung: Powermonger
Hauptstraße 70
4835 Riefberg 2

Versandbedingungen:

- Vorkasse:
Preis pro Buch + 2,40 DM (Porto) per Verrechnungsscheck oder Postanweisung
- per Nachname:
Preis pro Buch + 4,-DM Porto + Nachnahmegebühr

ELECTRONIC ARTS

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

SOFTWARE UNITED

DIE SOLIDEN

TIPS & TRICKS

Auf zum fröhlichen Dealerbustern in **Miami Chase**. Mit den von Alex Schmidt ausgeknobelten Tips dürfte es nicht mehr allzu schwer sein, Floridas Drogenmafia hinter Schloß und Riegel zu bringen. Grundsätzlich sollte man auf den Kauf von diversen Waffen verzichten; verschlingt nur unnötig Kohle und bringt sowieso nicht viel. In jedem Level existiert eine Stelle, an der man einfach warten und die meisten Dealer bequem (quasi aus dem Lehnstuhl heraus) abknallen kann. Diese Stellen sind zu finden im

1.Level: Das östliche Ende der Straße im äußersten Südwesten.

2.Level: Die nach Osten führende Hauptstraße südlich des Strandes.

3.Level: Die Straße im äußersten Nordwesten.

4.Level: Die von Norden nach Süden verlaufende Hauptstraße am westlichen Ufer des Wassers.

5.Level: Die Brücke im Nordosten.

Im dritten und vierten Level muß der Endgegner unbedingt an einer dem Ausgang nahe gelegenen Stelle umgarnet werden, da ab dann nur mehr 30 Sekunden zum Verduften bleiben. Der Ausgang des dritten Levels ist nicht mit „OUT“ gekennzeichnet, befindet sich jedoch ganz im Süden, etwa in der Mitte der Karte. Übrigens, gebt ja nicht Euren Killer-Gelüsten nach – wer mehr als 30 Zivilisten auf dem Kerbholz hat, darf sich

den Schriftzug „Game Over“ betrachten.

Tip-trüchtig sind Flugsimulationen ja sowieso. Höchste Zeit also, um ein paar anständige Hilfen in Sachen **Thunderhawk** zu verkünden. Einige Runden Flugsimulator haben noch keinem Rookie-Piloten geschadet. Handhabung, Fähigkeiten und Flugverhalten der AH 73M lassen sich hier am besten kennenlernen. Bei der Wahl der Missionen langsam im Schwierigkeitsgrad steigern. Anweisungen von Jack sind auf jeden Fall zu beherzigen; wenn möglich seine Waffentips beachten – er weiß, wovon er spricht. Nach jeder erfolgreich beendeten Mission das Zwischenspeichern nicht vergessen. Einige Tips zum Thema Waffen: Die Firestorm-Missile ist den Mavericks bis auf wenige Ausnahmen deutlich überlegen. Schon allein durch die höhere Anzahl montierbarer Firestorms ist sie vorzuziehen. Bomben bis 250 Pfund können auch aus geringen Flughöhen (ca. 100 feet) abgeworfen werden. Voraussetzungen: Höchstgeschwindigkeit und reichlich Erfahrung. Der 500 Pfund „Kracher“ erfordert eine Flughöhe von mind. 250 f und 192 mph, da sonst mit Explosionsschäden am Hubi gerechnet werden muß. Die SMARM-Rakete könnt Ihr übrigens getrost im Schrank lassen. Gegen große

Schnellboote und Zerstörer hat sich die Penguin besonders bewährt; kleine Boote lassen sich hingegen schon mit zwei Firestorms abspeisen. Um das RCS-System einzusetzen, empfiehlt sich eine Flughöhe von ca. 100 f. Allgemein bei Luftangriff bzw. Abwehrmissionen immer ALQ-Pod, 8 Swallow AIM 11F und 4 Cobra AIM 108 mitnehmen. So, nun aber mal an's Eingemachte: Grundsätzlich gilt „Fly low and hit hard“. Ideal sind 100-150 f und 192 mph. HO-KUM-Chopper vernichtet man bei großer Entfernung mit einer AIM 11F, wenn die Distanz zu gering wird, auf MG oder besser FFAR/MWAR umschalten und draufhalten. Bei MIG 29 oder SU 25 sofort Geschwindigkeit auf ca. 80 mph verringern und auf 90-100 f sinken. Sind die Jets über uns hinweggebraust, in ihre Flugrichtung drehen und warten, bis die Burschen wieder zurückkehren. Sobald die Zielerfassung anspricht, jeden Jäger mit einer AIM 11F bedienen. HIND A-Helis bei geringer Entfernung ausmanövrieren (Hügel und Berge ausnutzen) und mit MG oder Raketenwerfer-Salven ins Heck bearbeiten. Bodenziele wie SAM und Flak sofort nach deren Auftauchen mit Firestorm vernichten. Nur große Gebäude mit Raketenwerfer bepflanzen, für kleinere Ziele eignet sich das MG besser (zielgenauer!). Depots tauchen immer nur zu zweit oder zu dritt auf und können ausschließlich mit Bomben zerstört werden. Bei der geringen Tragkapazität unseres Helis muß da jeder Abwurf sitzen. Für Hangars, Hafenanlagen und Kräne sollten Mavericks verwendet werden. Sofort Rückflug antreten, wenn Geschoßeinschläge im Cockpit zu verzeichnen sind; keinesfalls mehr umkehren! Sind die Monitore des Cockpits zerstört, schaltet man zum Landen auf Außenansicht von oben... Unser ewiger Dank geht an Profi-Fighter Manuel Bock.

Harry Klein weiß, was Strategie-Fans wünschen – nämlich Tips zu **Battle Isle**. Einheiten mit wenigen Bewe-

gungspunkten (z.B. Battle Tanks) dürfen nie zu weit von eigenen Depots, Fabriken oder dem Hauptquartier entfernt werden. So können sie nach mehreren geschlagenen Schlachten repariert werden und schnell zu Elite-Einheiten aufsteigen. Fabriken und Depots sollten die primären Eroberungsziele darstellen. Nach einem Blick auf den Inhalt der Gebäude sucht man sich die lohnendsten Objekte aus. Gleich zu Anfang gute Positionen (z.B. Wälder und Gebirge) besetzen und auf den Gegner warten. Artillerie sowie Truppen mit Fernwaffen immer gut schützen und früh zum Einsatz bringen. Bei Angriffen den Gegner mit zwei bis drei Armeen „klemmen“ oder ihm in den Rücken fallen. Angeschlagene feindliche Einheiten müssen unbedingt verfolgt und vernichtet werden. Diese könnten uns sonst nach der Reparatur äußerst gefährlich werden. Einheiten (z.B. Helikopter), die von bestimmten anderen Armeen (z.B. Gladiator) nicht getroffen werden können, sollten sich diese schnellstens vornehmen. So können gefährlos wichtige Erfahrungspunkte gesammelt werden.

Was benötigt ein geplagter Elf-ling außer einem Cheat, um den richtigen Weg durch alle acht Level zu finden? Na die Tips von Thomas aus Wuppertal...

Level 1: Vogelfutter dem Papagei geben, die Feder dem Indianer vermachen. Die Zeitung des Indianers geht an den Toiletten-Hocker. Streichholz und Huhn wird an der Feuerstelle benutzt; mit dem gebratenen Flügeltier besticht man den alten Mann. Das Buch schießen wir vom Himmel und bringen es samt Apfelkern zum Zauberer, der daraus einen Apfel macht. Diesen bekommt der Wächter. Die kaputte Axt und den Goldsack zum Werkzeugschleifer bringen, dann gibt man die Axt dem Holzfäller, dessen Fluch dann auf das grinsende Monster angewandt wird. Sein Gebiß hat die alte Omi nötig, die Wäscheklammer stecken wir uns auf die Nase, um an dem stinkenden Untier vorbeizukommen.

Level 2: Mit dem Dynamit

sprengt man die Mauer. Einen Käfig sperren wir mit dem kleinen Schlüssel auf und holen das Zahnrad heraus. Die Kurbel samt Zahnrad an der Winde benutzen und anschließend aktivieren. Die Schuhe gibt man dem Mann im Gefängnis, der nach etwas Süßem fragt. Dem Burschen im Käfig schenkt man die Flöte und öffnet das Käfiggitter mit dem großen Schlüssel. Die leere Kanne am Ölloch auffüllen und bei der Tafelung benutzen.

Level 3: Die Hebel durch gezielte Schüsse so einstellen, daß sich die Plattformen in den nächsten Bildern bewegen.

Level 4: Mit den Boxhandschuhen schlägt man den Eingeborenen K.O. Das Messer benutzt man oberhalb vom Käfig. Das Paßwort des Eingeborenen sagt man dem Wächter, die Skulptur aus dem Käfig erhält der König.

Level 5: Der Handwerker rückt ein Dokument raus, wenn er alle sechs Werkzeuge erhält. Die Flöte aus Level 2 gibt man dem Schmied, das Dokument dem Wächter und die Kristalle dem Zwergenkönig.

Level 6: Die Ohrenschützer bringt man zum Eisverkäufer; mit seinem Eisbrocken geht man zum Eisblock. Ihn bearbeitet man mit dem Brenner; dem freigeschmolzenen Mann überläßt man Hammer & Meißel samt Eis-

brocken. Die Eiskrone paßt natürlich hervorragend zum Eiskönig. Mit dem Spruch den Zauberer überwältigen und seine Kette dem König bringen. Dem Eisverkäufer braten wir eins mit dem Eiszapfen über, seine Räder übergeben wir dem alten Mann. Der Schlüssel öffnet das Tor.

Level 7: Den Käse bekommt der fette Moritz, die Mutter wird per Socken ausgeschaltet; ihren Stock stecken wir dem Fahrradfahrer zwischen die Speichen. Nun muß nur noch der Kasten am Ende des Ganges betätigt werden.

Level 8: Hier müssen unter Zeitdruck sämtliche Gewinde zerstört und der Endgegner geplättet werden. Habt Ihr Euch beeilt, dürft Ihr endlich Eure Geliebte in die Arme nehmen...

Hobby-Rächer und Beschützer von Witwen und Waisen, die Probleme mit **Robin Hood** haben, sollten sich unbedingt die Tips von Philipp Pönnighaus reinziehen. Zu Beginn sei erwähnt, daß es vollkommen schnurz ist, wann man den Sheriff zu seinen Ahnen schickt - Hauptsache tot! Falls Ihr mal festgenommen werdet, nicht gleich verzagen. Einfach auf das Schwert-Icon klicken und anschließend zwei bis drei Schritte nach unten fliehen. Dann umdrehen und den Soldaten mit dem Bogen umnieten (evtl. öfters versu-

chen). Findet irgendwo eine Hinrichtung statt - nix wie hin. Bevor es dort zur Urteilsvollstreckung kommt, killt man den Soldaten (wie es sich gehört mit Pfeil und Bogen); der Gerettete ist Euch auf ewig dankbar. Mit dem Drachen, der die Bevölkerung nervt, sollte man 'ne Runde plaudern und ihm den Dorn aus der Pfote entfernen. Er zieht daraufhin ab und läßt die braven Bürger in Frieden. Sollte er wieder Streß machen, hilft erneutes Zureden. Wie es sich für einen ordentlichen Rächer geziemt, bestiehlt man natürlich ganz nebenbei die Reichen und gibt die Knete den Armen. Vergeßt außerdem nicht, solange kräftig mit Marian zu flirten, bis sie Euch die Heirat „androht“. Dann ist es höchste Eisenbahn, das Schloß zu stürmen. Wichtig: Zeigt die Sympathie-Skala des Volkes weniger als 50% an, sollte man auf die Schloß-Eroberung bzw. das König-Werden vorerst verzichten, da die Einwohner sonst sehr schnell zur Lynchjustiz greifen.

Gerhard aus München verrät Euch seine Geheimtips, wie man das **King's Bounty**-Königreich vor dem drohenden Untergang bewahrt. Die besten Mitstreiter für den Anfang sind Geister und Druiden. Wer noch viel Zeit, jedoch umso weniger Geld besitzt, sollte seine Armee in einer bereits eroberten Burg

zurücklassen und selbst vor dieser einfach nur warten. In schöner Regelmäßigkeit erhält man nun ein nettes Einkommen, das nach einiger Zeit für den Kauf vieler Soldaten reichen müßte. Dabei exakt soviel Kohle übrigbehalten, daß es noch genau für die Fahrt zum nächsten Angriffsziel reicht. Wer durch die Wüste will, sollte in einer Stadt des letzten Kontinents den Timestop-Spell besorgen, da sonst die Zeit wie im Fluge dahinstrast. Absolute Profis kaufen hingegen reichlich Teleporter-Spells und jumpen mit deren Hilfe durch die Gegend. Auf dem letzten Kontinent darf man sich bei Geldproblemen auch ruhig mal als Raubritter betätigen: Einer kleinen Gruppe Ritter und einigen Drachen ist dabei kein Gegner gewachsen. Die Moneuten aus den Truhen, die man so findet, sollten nicht nur der eigenen Bereicherung dienen. Verteilt man etwas davon unter die Begleiter, steigt das Ansehen und somit auch die Anhängerschaft schnell an. Die letzten beiden Burgen sind wirklich harte Nüsse. Um sie zu knacken, benötigt Ihr unbedingt alle verfügbaren Dämonen, sonst ist die Sache aussichtslos. Aber keine Panik, das heiß begehrte Zepter kann schon vor den beiden Endgegnern gefunden und das Spiel somit vorzeitig beendet werden (allerdings mit weniger Punkten).

A 2000 66 MB 877,-

Autobootkabelcard, kpl. formatiert / inst., bootet mit KS 1.2, 1.3, opt. 2.0, Autopark, FFS, MS-DOS partitioniert.

JOYMO 49,-

electr. Umschalter, Joyst./ Mouse, extrem klein, für alle Modelle.

A 2000 8 MB Erw. 249,-

0 MB best., kpl. autoconfig. 0 WS, bestückt

NEC 1037 A 199,-

ext., 3,5" Lfwk., abschaltbar, Metallgehäuse, amigafarben

NEC Double Power 399,-

wie vor, jedoch 2 Drives, einzeln abschaltbar...

FUJITSU DL 1100 C * FUJITSU DL 900, 24 Nadler, 190 cps, A4 (A3 quer), 7 Schriften, MTBF 60.000 h, sehr leise, < 53 db, max. 360x360 Punkte bei Grafik, ab Lager lieferbar!

SONDERPREIS komplett anschlussfertig mit eingeb. Colorkit! **SONDERPREIS**

Amegas Stereo Speaker System, exklusiv bei AHS für alle Multisyncs, 2 schwarze Stereoboxen, eingeb. Verstärker, regelbare Lautstärke, abschaltbar, Anschluß über Chinchstecker für alle Amigas, ext. Stromversorgung, 4 Lsp.

Gameplayadapter, 2 zusätzl. Joystickports am Druckerport, für entspr. 4-Spieler-Games, Kick Off, Tennis...

Nullmodemkabel, 2 m, verb. Amigas **29,-**, **10 m-Vers.** nur noch **49,-**
Amball: Trackball für alle Amigas, 100% Mousekomp., Microschalter

NEC 1036 A f. A 2000 Int. inkl. Einbaumat., dtisch. Anl., 1 Jahr Gar. **229,-**

NEC 1036 A als Ersatz f. A 500/1000 intern, DFO, sehr leise, kpl. mod. **229,-**

Interface Card für A 2000, zum Anschluß v. VGA, Multisync... **399,-**

SCSI II Controller + HDD's f. A 2000 am Lager, Quantum 52 MB SCSI nur **544,-**

Tagespreis

EIZO 9060 SZ, 14", 820x620, FTZ, TÜV, strahlungsarm, Test sehr gut

inkl. Anschlußkabel f. Amiga (**49,-**), auch 9070SZ, 9080 lieferbar

Targa Multisync, TM 1480, 1024x768, non-interf., inkl. Amigakabel

Amiga A 520, TV Modulator, Origl. Commo.

3,5" Budget Markendisks, 100 St., 2DD inkl. Aufkl.

Monitorkabel Amiga an Multisync 9-pol. **49,-**, an 15-pol. Ms.

Monitorkabel Amiga an 1081/4/S, Philips CM6833, II. Mod. ang.

Reparaturservice für alle Amigas, Eizo, Epson, Fujitsu...

Software: täglich Neuzugänge von United, Rushware, Bomico...

Josticks alle Competition und Quickshots am Lager!

AHS-Amegas

Hard- & Software Vertrieb

Laden + Versand: Schirngasse 3-5,

direkt gegenüber C&A

6360 Friedberg

Telefon 0 60 31 - 6 19 50

888,-

74,-

99,-

59,-

49,-

REIN
Elektronik

AHS

Besuchen Sie unser Ladengeschäft: über 12.000 (zwölftausend) versch. Teile für Electronic, Hard- & Software. Komplettliste (Hw): Rückumschlag. Versand: UPS-/Post-NN + Vkl-Anteil, Scheckvork. + 7,-

ANLEITUNGEN (je 25,-) · **KOMPLETTLÖSUNGEN** (je 15,-) · **PLÄNE** (je 15,-) · **IN DEUTSCH**

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS



SIERRA-Megapacks

Programs	Average	C-64	\$2	100% PC
Democratize the Vote	54.5%	75.0%	74.5%	74.5%
Chad's Impact Test	64.0%	74.5%	74.5%	74.5%
Expanded 20 County (1)	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Expanded 20 County (2)	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
King's Quest 1	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
King's Quest 2	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
King's Quest 3 (Ultimate III)	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
King's Quest 4, 5 and 6	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 1	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 2	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 3	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 4	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 5	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 6	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 7	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 8	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 9	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 10	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 11	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 12	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 13	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 14	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 15	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 16	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 17	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 18	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 19	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 20	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 21	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 22	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 23	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 24	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 25	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 26	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 27	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 28	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 29	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 30	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 31	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 32	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 33	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 34	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 35	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 36	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 37	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 38	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 39	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 40	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 41	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 42	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 43	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 44	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 45	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 46	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 47	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 48	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 49	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 50	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 51	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 52	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 53	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 54	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 55	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 56	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 57	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 58	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 59	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 60	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 61	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 62	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 63	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 64	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 65	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 66	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 67	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 68	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 69	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 70	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 71	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 72	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 73	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 74	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 75	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 76	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 77	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 78	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 79	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 80	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 81	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 82	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 83	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 84	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 85	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 86	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 87	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 88	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 89	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 90	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 91	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 92	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 93	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 94	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 95	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 96	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 97	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 98	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 99	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%
Ultimate Quest 100	68.0%	75.0%	75.0%	75.0%

MAN SPRICHT DEUTSH!

[illegible]

Händleranfragen erwünscht!

**Fordern Sie noch heute unser
kostenloses Kundenmagazin mit
umfassender Preislise an!**

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-
die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:	
bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör und Musikbestellungen	ab 100,-

Der Joker-Index - Alle Tests im Jahresrückblick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung	Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung	Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung	Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung
16-Bit 486 Maschine	4/91	Compilation	gut	England Championship Special	4/91	Sport	16%	Manchester United Europe	4/91	Sport	82%	Skull & Crossbones	7/91	Action	59%
9 Lives	3/91	Geschicklichkeit	44%	Empire	5/91	Simulation	85%	Mania	12/90	Geschicklichkeit	39%	Sidlers	2/91	Geschicklichkeit	54%
A Prehistoric Tale	3/91	Geschicklichkeit	77%	Egypt Sporting Gold	4/91	Compilation	mittel	Masterplan	12/90	Verschiedenes	71%	Sly Spy	1/91	Action	24%
Action Stadium I	5/91	Simulation	58%	European Superleague	11/90	Sport	74%	Mastermind	2/91	Compilation	gut	Snowbike	12/90	Action	42%
Advanced Destroyer Simulator	3/91	Simulation	67%	Falle	5/91	Verschiedenes	80%	Mein Paris	2/91	Strategie	6%	Soccer Mania	2/91	Compilation	mittel
Advanced Fruit Machine Sim	5/91	Simulation	21%	Fatale	11/90	Strategie	44%	Maupiti Island	12/90	Abenteuer	87%	Sophistic	7/91	Action	19%
Air Supply	12/90	Action	44%	Extremator	3/91	Action	75%	Mean Streets	12/90	Abenteuer	59%	Spies Assault	5/91	Action	67%
All-time favorites	12/90	Compilation	super	Eye of the Beholder	6/91	Abenteuer	87%	Mega in Manila	10/91	Strategie	61%	Spiesball	4/91	Geschicklichkeit	69%
Alpha Waves	2/91	Verschiedenes	57%	F1 G.P. Circuits	10/91	Sport	47%	Megapolis	10/91	Action	16%	Speedball II	3/91	Sport	90%
Amber Battles	4/91	Simulation	68%	F1-18 Strike Eagle II	5/91	Simulation	89%	Mega-Traveler I	7/91	Abenteuer	73%	Spell Bound	12/90	Geschicklichkeit	32%
Antares	4/91	Abenteuer	82%	F-16 Falcon/CDTV	10/91	Simulation	super	Mercham Colony	4/91	Simulation	23%	Spellfire die Sorcerer	2/91	Geschicklichkeit	59%
Archie Smash Hits	7/91	Compilation	mittel	Falco	2/91	Strategie	50%	Merz	5/91	Action	72%	Solder Man	1/91	Geschicklichkeit	18%
Archie Nova Quiz	10/91	Verschiedenes	32%	Falcon Mission Disk 2	11/90	Simulation	84%	Metal Masters	7/91	Action	55%	Soldierly Worlds	7/91	Abenteuer	87%
Armalyte	10/91	Action	55%	Fantasy World Dizzy	3/91	Geschicklichkeit	70%	Metal Mutant	7/91	Action	34%	Spirit of Adventure	7/91	Abenteuer	88%
Armen-Geddon	6/91	Simulation	89%	Fate - Gates of Dawn	3/91	Abenteuer	80%	Miami Chase	7/91	Action	63%	Spirit of Excalibur	5/91	Abenteuer	78%
ATF II	1/91	Action	36%	Final Battle	12/90	Abenteuer	70%	Microbatte & Fullspeed	11/90	Verschiedenes	16%	Sports Compilation	4/91	Compilation	gut
Atomic Robo Kid	12/90	Action	58%	Final Conflict	1/91	Strategie	18%	Midwinter II	5/91	Verschiedenes	81%	See who loved me	11/90	Action	70%
Atomino	12/90	Strategie	83%	Finals	2/91	Compilation	gut	MIG-29 Falcon	5/91	Simulation	77%	Stick Up	10/91	Geschicklichkeit	39%
Awakening	1/91	Action	82%	Fire & Forget II	12/90	Action	38%	MIG-29 Soviet Fighter	5/91	Action	61%	Star Lords	2/91	Strategie	33%
Backgammon	4/91	Strategie	26%	Fists of Fury	4/91	Compilation	gut	Mighty Bomb Jack	3/91	Geschicklichkeit	41%	Stellar 7	9/91	Action	54%
Backgammon Royale	7/91	Strategie	73%	Flight of the Intruder	7/91	Simulation	91%	Mind Games	2/91	Compilation	schlecht	Stormpat	9/91	Sport	38%
Back to the Future II	4/91	Action	78%	Flip'n & Magnolia	1/91	Strategie	72%	Mixed-Up Mother Goose	3/91	Abenteuer	22%	Street Rod	11/90	Verschiedenes	82%
Ballads-Pete	3/91	Action	16%	Fly Fighter	11/90	Action	6%	Monkey Island	1/91	Abenteuer	93%	Strider II	1/91	Action	65%
Bandit Kings of Ancient China	3/91	Simulation	70%	Freddie	9/91	Action	72%	Monty Python's	12/90	Action	52%	Stundglas	11/90	Abenteuer	60%
Base of Cosmic Forge	4/91	Abenteuer	85%	Fruit Machine	4/91	Verschiedenes	3%	Monopoly	7/91	Brettspiel	24%	STUN Runner	2/91	Action	38%
Bar Games	12/90	Verschiedenes	74%	Full Blast	7/91	Compilation	mittel	Monster Business	9/91	Geschicklichkeit	74%	Sudoku	12/90	Verschiedenes	52%
Bar's Tale III	5/91	Abenteuer	88%	Future Basketball	11/90	Sport	54%	Monster Park	7/91	Compilation	gut	Super Cars II	5/91	Sport	87%
B.A.T.	11/90	Abenteuer	81%	Future Bike	11/90	Action	28%	Mountain	9/91	Simulation	31%	Super Grand Prix	4/91	Sport	64%
Battle Chess II	10/91	Strategie	85%	Future Classics	11/90	Compilation	61%	Mountain Racers	7/91	Sport	58%	Super League Manager	10/91	Simulation	71%
Battle Command	11/90	Simulation	89%	Galactic Empire	3/91	Abenteuer	59%	Mr. Do Run Run	11/90	Geschicklichkeit	58%	Super March GP	4/91	Sport	75%
Battle Isle	10/91	Strategie	81%	Guardian II	5/91	Geschicklichkeit	72%	M.U.D.S.	2/91	Sport	87%	Super Off Road	1/91	Sport	26%
Battlestar CDTV	10/91	Action	gut	Gazza II	3/91	Sport	51%	Multi-Player Soccer Manager	6/91	Simulation	78%	Super Sweep	1/91	Geschicklichkeit	73%
Battlestar II	11/90	Abenteuer	70%	Gelba	1/91	Abenteuer	42%	Murders in Space	1/91	Abenteuer	39%	Supremacy	12/90	Strategie	83%
Battle Storm	3/91	Action	80%	Gem Stone Legend	3/91	Action	62%	Mystical	2/91	Geschicklichkeit	58%	Swag	4/91	Strategie	67%
Beetle Busters	5/91	Action	38%	GENIX	3/91	Strategie	86%	NAM	4/91	Simulation	80%	Switchblade II	5/91	Geschicklichkeit	68%
Betrayal	1/91	Strategie	83%	Genghis Khan	4/91	Simulation	79%	Nazareth	5/91	Strategie	44%	SWIV	4/91	Action	88%
Big Box	7/91	Compilation	gut	Germ Crazy	7/91	Strategie	62%	Narco Police	1/91	Action	22%	Swords & Sorcery	7/91	Verschiedenes	62%
Big Business	12/90	Simulation	82%	Gettysburg	3/91	Strategie	44%	Navy Seals	10/91	Action	71%	Tangram	7/91	Strategie	82%
Big Kid	10/91	Verschiedenes	22%	Ghost Battle	7/91	Action	55%	Nightbreed	11/90	Abenteuer	78%	Tetris	4/91	Geschicklichkeit	41%
Blasting Thunder	5/91	Action	81%	Ghosts	12/90	Geschicklichkeit	53%	Nightdread	11/90	Action	71%	Team Suzuki	3/91	Sport	74%
Boulder Rob	11/90	Action	34%	Goth	5/91	Action	88%	Nighthunter	12/90	Geschicklichkeit	58%	Team Yankee	12/90	Simulation	75%
Boxing	9/91	Strategie	34%	Golden Age	1/91	Action	58%	Night Shift	1/91	Geschicklichkeit	72%	Tenage Mutant Hero Turtles	2/91	Action	45%
Brain Attack	7/91	Strategie	58%	Gold of the Aztecs	11/90	Action	48%	Nine Rabbits	5/91	Action	52%	Tek DII	5/91	Sport	18%
Brat	7/91	Geschicklichkeit	78%	Grubst	4/91	Compilation	gut	Ninja Remix	3/91	Action	75%	Terminator 2	10/91	Action	64%
Brick Report	2/91	Abenteuer	78%	Gun Play	5/91	Strategie	78%	Nine	1/91	Sport	78%	Terran Envoy	2/91	Abenteuer	8%
Built to	9/91	Geschicklichkeit	68%	Gunstand	10/91	Compilation	mittel	No Exit	1/91	Action	32%	Test Drive II Collection	10/91	Compilation	super
Business Manager Pro	10/91	Simulation	86%	Great Courts 2	12/90	Sport	88%	Obitus	2/91	Abenteuer	73%	Tetra	6/91	Geschicklichkeit	29%
Burger Man	10/91	Geschicklichkeit	19%	Gravins 2	11/90	Action	42%	Orion's Conspiracy	2/91	Abenteuer	32%	Tron 1st Year	4/91	Compilation	mittel
Cadaver	12/90	Abenteuer	91%	Guardian Angel	11/90	Action	22%	On the Road	2/91	Simulation	71%	The Ball Game	8/91	Strategie	42%
Cadaver - The Payoff	5/91	Abenteuer	98%	Gunbird	9/91	Simulation	77%	Operation Condor Bat	3/91	Strategie	75%	The Famous Five	5/91	Abenteuer	58%
Capitain	12/90	Rollenspiel	72%	Halls	10/91	Geschicklichkeit	70%	Orbit 2050	4/91	Action	9%	The Final Whistle	2/91	Sport	—
Carabinieri - White Sharks	7/91	Action	84%	Halls of Montezuma	9/91	Strategie	58%	Oriental Games	11/90	Sport	57%	The Food & Lard	2/91	Verschiedenes	49%
Cardinal of the Kremlin	10/91	Strategie	72%	Hard Drive II	3/91	Simulation	90%	Ozark	9/91	Action	69%	The Hound of the Baskervilles (CDTV)	10/91	Abenteuer	schlecht
Carriage	2/91	Strategie	57%	Harpoon	3/91	Simulation	41%	Over the Net	7/91	Sport	73%	The Immortals	12/90	Abenteuer	65%
Car-Vap	2/91	Geschicklichkeit	82%	Heart of the Dragon	4/91	Abenteuer	30%	Overrun	11/90	Strategie	12%	The Power	3/91	Strategie	74%
Cash	3/91	Simulation	44%	Hero Quest	7/91	Brettspiel	63%	Pang	2/91	Geschicklichkeit	60%	The Simpsons	10/91	Verschiedenes	64%
CD Remix CDTV	10/91	Anwendung	schlecht	Heroes	12/90	Compilation	gut	Papa Kiki Boxing	1/91	Sport	81%	The Swift & the Rose	2/91	Action	41%
Centurion	7/91	Verschiedenes	58%	High Energy	4/91	Compilation	gut	Paradise 90	1/90	Geschicklichkeit	62%	Think Orbit	10/91	Strategie	81%
Century	11/90	Geschicklichkeit	51%	Highlights II	10/91	Compilation	mittel	Papa Hammer and his Pn. Weiz	5/91	Geschicklichkeit	74%	Think Twice	4/91	Strategie	75%
Challengers	2/91	Compilation	super	Hill Street Blues	3/91	Simulation	87%	PGA Tour Golf	9/91	Sport	87%	Thunderhawk	10/91	Simulation	86%
Champions of the Ra	5/91	Simulation	51%	Hollywood Collection	12/90	Compilation	gut	Phantasm Bonus Edition	10/91	Compilation	mittel	Ti	7/91	Geschicklichkeit	57%
Chase Strike Back	2/91	Abenteuer	87%	Hong Kong Phooey	2/91	Geschicklichkeit	43%	Pick'n'Ple	12/90	Strategie	97%	Time Rate	7/91	Strategie	51%
Cheese M.U.I.	1/91	Action	61%	Horror Zombies	2/91	Action	48%	Platinum	2/91	Compilation	gut	TNT	12/90	Compilation	gut
Chip's Challenge	1/91	Verschiedenes	90%	Hunter	9/91	Abenteuer	89%	Platinum Top 4	2/91	Compilation	mittel	San	9/91	Action	77%
Chuck Rock	4/91	Geschicklichkeit	87%	Hunt for Red October	4/91	Action	58%	Plotting	11/90	Strategie	82%	Seg CII	7/91	Geschicklichkeit	23%
Chuck Yeager & AFT 2.0	5/91	Simulation	73%	Hydra	7/91	Action	38%	Poker Star	9/91	Verschiedenes	4%	Seven	12/90	Compilation	gut
Classic Board Games (CDTV)	10/91	Brettspiel	mittel	Idonker	5/91	Geschicklichkeit	58%	Pool of Radiance	11/90	Abenteuer	75%	Shogun	7/91	Geschicklichkeit	23%
Clifford	7/91	Strategie	15%	Idol	5/91	Action	53%	Pop Up	3/91	Geschicklichkeit	69%	Tarzan the Warrior	12/90	Action	87%
Clon Up Hits II	4/91	Compilation	gut	In Action	2/91	Compilation	mittel	Por Panic	10/91	Strategie	48%	Total Retail	2/91	Action	62%
Computer Scrabble	3/91	Verschiedenes	63%	Indiana Jones	12/90	Sport	82%	Power Up	7/91	Compilation	super	Tournament Golf	2/91	Sport	70%
Corporation	11/90	Abenteuer	88%	Insects in Space	4/91	Action	35%	Power Up 2	7/91	Action	53%	Tower FRA	1/91	Simulation	60%
Corporation Mission Disk	2/91	Abenteuer	—	International Arcade Action	12/90	Compilation	mittel	Prehistorik	7/91	Geschicklichkeit	75%	Toyota Celica GT Rally	1/91	Sport	71%
Cosmo Force	2/91	Action	24%	Int. Champ. Athletics	10/91	Sport	35%	Prehistorik 2	7/91	Geschicklichkeit	75%	Traders	7/91	Simulation	77%
Cosmo Bystand	12/90	Geschicklichkeit	33%	International Ice Hockey	5/91	Sport	51%	Prehistorik 3	7/91	Geschicklichkeit	75%	Transworld	1/91	Simulation	72%
Cosmo Action	10/91	Abenteuer	68%	International Soccer Challenge	12/90	Sport	58%	Professor Moriarty	11/90	Geschicklichkeit	62%	Turnin Burn	5/91	Action	41%
Cosmo	9/91	Sport	23%	Intrepid	3/91	Strategie	41%	Project Prometheus	9/91	Simulation	68%	Turrican II	3/91	Action	89%
Cosmo Captain	12/90	Sport	73%	Islands	12/90	Strategie	92%	Project Prometheus	4/91	Abenteuer	66%	Typhoon of Steel	3/91	Strategie	14%
Cosmo does not pay	7/91	Abenteuer	78%	Jack Nicklaus' Unlinked Golf	2/91	Sport	75%	Pro Powerball Simulator	5/91	Action	68%	Ultima V	1/91	Rollenspiel	85%
Cosmo Time	1/91	Abenteuer	70%	Jatanga Khan Squash	9/91	Sport	74%	Psychic 2190	12/90	Sport	4%	Ultimate Risk	2/91	Sport	52%
Cosmo Wave	4/91	Action	41%	James Pond	1/91	Geschicklichkeit	78%	Psycho Killer (CDTV)	10/91	Abenteuer	mittel	UNS II	4/91	Simulation	71%
Cosmo	2/91	Verschiedenes	24%	Jockey Wilson's Darts	11/90	Sport	72%	Puzzle	2/91	Strategie	86%	U.S. Squadron	12/90	Action	42%
Cruise for a Corpse	10/91	Abenteuer	90%	Jurassic	4/91	Abenteuer	99%	Quattro	5/91	Geschicklichkeit	31%	Vastar	11/90	Geschicklichkeit	89%
Cryptic of Arizona	5/91	Abenteuer	42%	Jungle Jim	5/91	Geschicklichkeit	11%	Quattro 2	5/91	Geschicklichkeit	31%	Vektor Championship Run	2/91	Sport	41%
Cubik	5/91	Strategie	82%	Jupiter's Masterdrive	1/91	Sport	65%	Quattro Sport II	2/91	Compilation	schlecht	Viking Child	11/90	Action	73%
Curse of the Aztec Bonds	1/91	Rollenspiel	74%	Kang	5/91	Strategie	75%	Quest for Glory II	8/91	Abenteuer	64%	Virtual Reality Volume 1	10/91	Compilation	super
Cybertron III	4/91	Abenteuer	89%	Killing Cloud	3/91	Abenteuer	82%	Quicksilver Pinball	3/91	Simulation	39%	Virtual Reality Volume 2	10/91	Compilation	super
Cybertron	4/91	Strategie	58%	Killing Cloud Shy	11/90	Action	71%	Raided Typoon	4/91	Simulation	30%	Voodoo Nightmare	11/90	Geschicklichkeit	35%
Damocles Mission Disk	2/91	Verschiedenes	—	Kind of Magic 2	12/90	Compilation	mittel	Rainbow Collection	10/91	Compilation	super	Wargame Construction Set	3/91	Verschiedenes	54%
Damocles	10/91	Action	53%	Kind of Magic 3	7/91	Compilation	mittel	Rain	11/90	Action	53%	Warlock - The Avenger	4/91	Action	50%
Das Boot	7/91	Simulation	63%	King's Bounty	10/91	Abenteuer	78%	R.B.I. Two Baseball	10/91	Sport	62%	Warlords	4/91	Simulation	53%
Days of Thunder	11/90	Sport	35%	Krym	11/90	Strategie	73%	Reckless	5/91	Geschicklichkeit	58%	War Zone	5/91	Action	56%
Death Knights of Krym	10/91	Abenteuer	66%	Larry Triple Pack	4/91	Compilation	super	Revenge Legion	9/91	Strategie	62%	Wheels of Fire	12/90	Compilation	super
Death Trap	1/91	Geschicklichkeit	54%	Legend of the Lost	12/90	Action	3%	Return of Medusa	3/91	Verschiedenes	82%	White Death	1/91	Strategie	19%
Defenders of the Crown (CDTV)	10/91	Strategie	mittel	Lemmings	7/91	Verschiedenes	80%	Revelation							

Er ist der König der Diebe...



Er ist vogelfrei...

MILLENNIUM

KLEIN ANZEIGEN

BIETE HARDWARE

Verkaufe Speichererweiterung extern Golem Ram Box, 2 MB für 950 DM und externes Laufwerk für 100 DM. Schreibt an: Andreas Krutt, Abt.-Ernst-Str. 6, Altsteußlingen, 7930 Ehingen.

Komplett-Commodore-Systeme! A 500, 1MB, Monitor, Box voll Games, Drucker, Maus, drei Joysticks, Literatur! 1.700 DM. Schreibt an: S. Katz, Sudetenstr. 92, 7500 Karlsruhe 21.

Verkaufe Speichererweiterung, fast neu für A 500 auf 1 MB für 105 DM ohne Versandkosten! A. Möller, Anton-Sommer-Str. 11, 6820 Rudolstadt.

Verkaufe C 64 mit Laufwerk, Diskettenbox, 76 Disketten, Spiele und Programme, einen schwarz weiß Fernseher, Fast neu mit Antenne für RTL, SAT 1. Alles zusammen für nur 900 DM. Schreibt an: Alfred Porsch, Krüder Str. 64, 8000 München 70.

Verkaufe Freezer Amiga Action Replay V1 mit Anleitung. Das Teil ist erst ein halbes Jahr alt und funktioniert noch einwandfrei. Preis 130 SFr. Patrick Bölli, Langackerstr. 12, CH-4332 Stein/SCHWEIZ. Tel: 064/632353.

Verkaufe Disk Codierer für alle Amigas! Langes Kabel, LED, 1a Qualität, stoßfest nur 50 DM bei: W. Naumann, Südtirolerstr. 2, 8805 Feuchtlingen, Tel: 09852/9893.

Amiga 500, 1MB (2,5 MB) mit Monitor 1084 und Nordia Power plus kompletten Jahrgang: Amiga und Amiga Joker und Büchern und Software für 1.200 DM. Tel: 07131/46619, ab 18.00 Uhr. (Boris Schmidt)

Verkaufe A 500 mit Erw. 1MB, Monitor 1084, Joysticks, Maus, Spiele, Textverarbeitung für den Preis von 1.300 DM. Tel: 0211/400410 (B. Wieseloch).

Verkaufe C 64 (2) und Floppy 1541 (2) und Farbmonitor 1802 (Vers. D) und Nordia Power Cartridge und 100 Disks mit Software, NP ca 1.100 DM für 700 DM. Alles o.k. Schreibt an: Alexander Korn, Klosterstr. 20a, O-2385 Zingst.

Verkaufe Amiga 2000 (1MB Chip Mem.) mit 2 x 3,5 Zoll Disk und 1 x 5,25 Disk und Original plus Farbmonitor und Kick 1,2 1,3 und 100 Disks, Bücher und Hefte. Zusammen 1.600 DM. Anrufen unter Tel: 04651/32571 (Andreas) abends!

Verkaufe interne 512 KB Speichererweiterung (A501) von Commodore, ein halbes Jahr alt für A 500 mit akkugesperrter Echtzeituhr für 119 DM (VB). Tel: 09233/8998, Jörg Faltenbacher.

Verkaufe A 500 1MB, zweites externes Laufwerk, viel Software, 100% in Ordnung. Mehr Infos unter Tel: 06127/3467.

Verkaufe A 500, 1 MB RAM Stereo Monitor, PD Disketten, Zeitschriften und unnützen Krempel für 11000 Pfennige (1100 DM). Männchen und Weibchen melden sich bei: O. Davidovic, Schillerstr. 10, 7317 Wendlingen a.N., Grüße an alle amigoiden Lebensformen.

Verkaufe Amiga 500 mit 2 MB auf 2,5 MB erweitert, Speichererweiterung abschaltbar, 2. Laufwerk 3,5 Zoll, auch abschaltbar. Neuer Fat Agnus für 1 MB Chip Memory und Zubehör für 1.750 DM VB. 3 Monate alt. Tel: 0591/53399 ab 17.00 Uhr oder schreiben an: Jürgen Klebs, Diepholzerstr. 5a, 4450 Lingen.

Verkaufe BAS-Diskoptimizer, für Floppy und HD, original verpackt, deutsche Anleitung, 50 DM, Tel: 06661/5200.

Verkaufe Amiga 500, Zweitl. 3,5 Zoll, Festplatte A 590 mit 2 MB RAM, Monitor Philips CM 8802, Externe Tastatur-CompTec, Joystick, ca 10 Originale u.a. Powermanger, Wolfpack, F16 Falcon, Interceptor usw., Tel: 02745/1625 ab 17.00 Uhr (Frank).

Hardware Amiga! Verkauft Hardware aller Art: z.B. 2 MB RAM für 440 SFr, 3,5" Floppy für 150 SFr und 512 KB RAM für 125 SFr. Habe auch Drucker usw. Call: CH-01/9408813 (Martin). Oder schreibt an: Martin Meier, Hegelsbergstr. 23, CH-8610 Uster/Schweiz.

Disk Coder Modul! Es codiert jede Disk so, daß man die codierte Disk ohne Modul nicht mehr laden kann!

Externes Laufwerk nötig! Preis, 40 DM, Rückporto für Info! Adresse: Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

SUCHE HARDWARE

Suche 9600 Baud Modem oder mehr. Billig wenn möglich. Angebote an Oliver Pudlas, Lösenburger Weg 52, 5620 Velbert 1.

Suche noch eine Floppy 1581 vom C 64. Bitte schreibe an: Werner Nickl, Wachwitzgrund 21, O - 8054 Dresden.

BTX System für C 64 und Disk für wenig Geld. Regina Rudminat, Sanddorn-Str. 4, O - 6902 Jena.

Wer schenkt einem armen Schüler Hardware aller Art mit allem Drum und Dran? Hardware wie A 500, C 64, Segas, Nintendos und Game Boys. Soll aber funktionstüchtig sein. Bez. bis 50 DM. Angebote an: Cornel Laicas, Brucknerstr. 1, Muhlheim a.B. 7202 Kreis Tuttlingen.

Suche Amiga Color-Monitor dringend! Mathias Gassen, Windesheimerstr. 9, 6531 Guldental, Tel: 06707/454 ab 20.00 Uhr.

Wer schenkt einem Schüler defekten oder sogar intakten A 500? Zuschriften an Thomas Hahn, Hohenlohestr. 4, O - 5807 Ohdruf.

Suche dringend Amiga 500 m. Monitor u. diversen Spielen. Schickt Eure Angebote an: Roland Beha, Waiblinger Str. 15, 7054 Korb.

Schülerin sucht einen Amiga und was ihr nicht mehr gebrauchen könnt. Bitte nur intakt. Habe leider nur 5,- in der Woche. Danke! Schreibt an: Katja Groth, Kasselerfeldstr. 32, 4100 Duisburg 1.

Achtung! Bin sehr armer Schüler und möchte gerne, daß ein ehrlicher Schüler mir hilft. Wer hat eine Tastatur für den Computer Amiga 500? Torsten Frank, Schreibersweg 8, O-5804 Friedrichroda.

Wer hat preisgünstigen A 2000 für mich? Auch mit 2. Laufwerk, höchstens 1 1/2 Jahre alt. Preis nach Vereinbarung. Konrad Schüttig, Nr. 47, O - 8301 Naxen.

Suche A 500 mit 1 MB; mit Maus; ohne Zubehör für bis zu 500 DM. Top Zustand bitte! Sven Becken, Caemmerswälderstr. 39, O - 8027 Dresden, Tel: Dresden/493 20 12.

Wer schenkt mir defekte Joysticks? Suche auch andere defekte Computersachen (z.B. defekte Disketten, Mäuse...). Schicke dem Ersten ein kleines Geschenk. Lukas Harder, Mädergutstr. 89, CH - 3018 Bern.

Suche billigen Amiga 500 Ronny Rode, Max-Schumann-Str. 49, O - 9112 Burgstadt.

Ein durch die neue „Freundin“ umgewandener Schüler sucht dringend eine sehr billige, aber dennoch 100%ig funktionierende Speichererweiterung für A2000. Angebote bitte an: Gerry Ludwig, Ketteler-siedlung 19, W - 8640 Kronach, Tel: 09261/20989. Außerdem Ansprechpartner, der eine A2286 AT-Karte mit MS-DOS 3.30 besitzt und sich damit auskennt, gesucht!

Suche Amiga 500 - Interface Cartridge für Star LC-10. Preis VB. Christian Mauritz, Fossastr. 17, 4134 Rheinberg 1. Tel: 02843/4291.

Suche Modem oder Dataphone im Tausch gegen Amiga Originale. Alex Hellmich, Kärntnerweg 5, 8200 Rosenheim.

Suche TV-Tuner! Muß kabeltauglich und 100% o.k. sein. Schreibt an: Thorsten Jekentoth, Nachtigallen-grund 6, 5308 Rheinbach.

Wer verschenkt oder verkauft billig (40-50 DM) ein zweites Laufwerk für Amiga 500. Wer Interesse hat, schreibt an: Martin Dorn, Burgstr. 62, 6601 Heusweiler 1.

Suche Computerschrott für Amiga, möglichst gratis. Übernahme gegebenenfalls Porto. Also schickt mir Eure defekten Computer, Floppies, Drucker, usw. An: U. Achatz, Neckarauerstr. 143a, 6800 Mannheim 24.

Suche heilen A 500 für 500-800 DM mit Farbmonitor und Spiele. Tel: 05364/4054 ab 14.00 Uhr.

Suche Amiga 500 mit oder ohne Monitor oder monitortauglichen 37cm TV. Tel: 09841/3093. Montag bis Donnerstag ab 20.00 Uhr, oder besser, du schreibst an: Ralf Polito, Jahnstr. 4, 8532 Bad Windsheim.

Suche billig Amiga 500! Auch defekt! Internes Laufwerk sollte ganz sein. Schreibt an: Fabian Haideker, Tschakowskistr. 6, O-7010 Leipzig, Tel: 204667.

Suche möglichst billige Festplatte für Amiga 500. Nur schriftlich an: Schnack Krug, Burghain 8, 6305 Beuern.

Wer verkauft einem Schüler einen Drucker für A 500? Zahle bis zu 100 DM. Suche auch billigen Monitor und Speichererweiterung. Angebote bitte schnell an: Sven Vogler, Friedensstraße 4, O-6823 Bad Blankenburg.

Wer verkauft einem Schüler einen Amiga 500 mit Farbmonitor und Speichererweiterung? Nur 100% o.k! Zahle bis zu 450 DM plus Porto! Schickt ihn an: Michael Lukas, Rudersbergerstraße 20, 7063 Welzheim, Tel: 07182/3340.

Hey Freaks! Suche US-Robotics

Modem! 14400 Baud (am besten Dual-Standard, ist aber auch egal!) Zahle 500 DM, Modem muß aber o.k. sein. Tel: 06381/40041 (Martin), call quickly!

Suche Nordic Power Freezer V.3.2 (Hauptsache Freezer funktioniert mit externer 2 MB Erweiterung und 20 MB Skyline Harddisk incl. Auto-bootcontr.). Zahle gut! Tel: 06195/74834 (Peter Schreiber).

Armer Schüler sucht kostenlos, dringend Amiga 500 und einen Monitor. Bin Einsteiger und möchte auch Kontakte knüpfen. P.S. Bitte keine defekte Ware! Meine Adresse: Michael Soralle, Str. der Freundschaft 11a, O-8606 Sohland/Spree.

12 jähriger Ossi sucht Amiga 500 mit viel Zubehör (z.B. Spiele, Literatur usw.). Nehme das preisgünstigste Angebot. Zuschriften an: Sven Grundmann, Flemsdorfer Str. 23, O-1330 Schwedt/Oder.

Suche günstig Farbdrucker, 3,5 Zoll Diskettenlaufwerk und Speichererweiterung, 100% o.k! Für Amiga 500. Schreibt an: Mike Kersten, Leninallee 34, O-3500 Stendal.

Suche Amiga 500 (100% funktionsfähig!). Wer kann ihn mir billig verkaufen, bzw. sogar schenken? Angebote an: Torsten Schapke, John-Scheer-Str. 18, O-1200 Frankfurt/Oder.

Wer kann mir eine günstige Speichererweiterung (512 KB und Uhr) verkaufen? Schreibt bitte schnell

an: Ralf Holtel, Waldenburger Weg 7, 4440 Rheine.

Suche intakten A 500 mit Zubehör (keine Software!). Schreibt an: B. Großmann, Karl-Marx-Str. 11 12-04, O-8905 Hagenwerder.

Ich suche alte oder defekte Joysticks (umsonst). Außerdem suche ich so billig wie möglich einen JOY-MO. Auf deutsch heißt das soviel wie Joystick Mausemschalter. Am besten ruft Ihr mich einfach mal an unter der Tel: 06422/4503.

Schüler sucht gut erhaltenen, preisgünstigen Amiga 500 mit allem drum und dran. Schreibt an: Björn Schuldt, K. Rasmussenstr. 4, O-2520 Rostock 21.

Suche für Schülerzeitung Amiga 2000 B oder C und Monitor 1084 bis 1300 DM. A 2000 B/C auch leicht defekt bis 550 DM. M. Bochmann, Ernestusstr. 17, O-4020 Halle.

Wer schenkt einem armen Computerfreak aus der ehemaligen DDR einen funktionstüchtigen C-64 mit Monitor und Floppy? Wenn Ihr (vielleicht wegen Systemwechsels) so etwas zu verschenken habt, schickt es bitte an: Oliver Keßling, Fute-Schulze-Str. 20, O-2500 Rostock 1. (Porto übernehme ich!)

Anfänger sucht sehr preiswerten Commodore C-64 II und Commodore Floppy VC 1541 II zu kaufen (evtl. mit einigen Spielen!). Schreibt an: Volko Schmieder, Friedmar-Brendel-Weg 11, 9200 Freiberg.

Suche dringend und billig Amiga 500. Verkaufe Amiga Original: Khalaan mit deutscher Anleitung für 59 DM (neu). Zuschriften an: Torsten Lawenstein, Ringbergstr. 15, O-6019 Suhl.

Suche für den Amiga 500: Die Workbench 1,3 und die Workbench Extra Disk, Great Giana, Flimboy Quest, Hybris, James Pond, Tetris. Schreibt an: Peter Härtel, Rudolf-Reusch-Str. 52, O-1156 Berlin.

Suche preiswerten (nehme natürlich auch kostenlosen!) Sinclair Spectrum. Schreibt bitte an: M. Künzel, Neue-Bleicherstr. 6, O-2500 Rostock.

Suche günstig oder geschenkt defekten oder noch funktionierenden A 2000. Tel: 06894/57174.

Suche gebrauchten Amiga 500, Monitor, Speichererweiterung (abstellbar), 2.LW., evtl. Drucker und sonstiges Zubehör (bitte nur technisch o.k!). Angebote an Tel: 02166/82118 (Ralf-Peter Körfges).

Suche A 500 (auch leicht defekt!) für 150-200 DM. Angebote bitte schriftlich an: Ingo Kuchler, Bergstr. 4, O-9302 Annaberg-B. 2 (Übernehme Versandkosten!).

Suche gut erhaltenen Amiga 2000 dringend zu kaufen! Bitte nur Geräte in technisch und optisch einwandfreiem Zustand. Preis Verhandlungssache! Erbitte Ihre Zuschrift unter folgender Anschrift: Ufermann, Bielast. 46, O-7152 Böchlitz-Ehrenberg/Leipzig.

SUCHE SOFTWARE

Suche immer die neuesten Rollenspiele, die nur komplett in deutsch sind und eine Anleitung haben. Suche vor allem Dragons Wars. Bitte keine PLK's und keine Raubkopien. Schreibt an: Patrick Stolba, Bahnhofstr. 12 B, 6103 Griesheim.

Suche Ninja Remix, Sim Earth, Dragon Breed, M.U.D.S., Street Rod, Turrican II und Wrath of the Demon! Tausche auch! Habe z.B. Elvira, Powermonger, F-19, Gremlins II usw. Tel: 02521/36 von 19.00-21.00 Uhr (Andreas verlangen!) oder Liste mit Preisen an: A. Henke, Lippweg 105, 4720 Beckum! 100% Rückantwort!

Suche The Secret of Monkey Island in deutsch, 100% o.k. Zahle bis 40 DM. Schreibt an: Severin Schnunz, Friedrich-Ebertstr. 6, 7320 Göppingen.

Suche folgende Originale: Ski or Die, M.U.D.S., Swiv, Pinball Magic, Secret of Monkey Island, Kick Off-Final Whistle, Fiendish Freddy, Railroad Tycoon. Habe Tauschmaterial aber zahle auch sehr gut! Ruft an: 08105/5337 (Silvan).

Suche zwecks Kauf oder Tausch Amiga-Soft (Originale). Listen bitte an: Torsten Heymann, Ringweg 2/14-22, O-8101 Großerkmannsdorf.

Suche Original Monkey Island in deutsch! Mit Verpackung und Co-

GAMEPACK 100

Die preiswerte Alternative

Die ideale Spielesammlung für die ganze Familie! Hier ist für jeden etwas dabei: Ob Action, Geschicklichkeit, Strategie, Denkspiele, Ballerspiele, Gesellschaftsspiele - in dieser Sammlung ist alles vertreten!

A A-Balls, A-Quiz, A-Wurm B Bandits, Balls + Pipes, Bauernakat, Black Box, Brainbuster C Chess, China Challenge, Clue, Cosmoroids, Cycles D DAD Darkstar, Diplomacy, Downhill, Drive Wars, Duell E Emporos, Exterminate F Faxen, Feldherr, Flight G Geigenvogel, GratuityWare, Grutti H Handel, Hangman, Headgames, Hirsch [ill-Pies, Imblas, Imperium Romanum J Jumpy K Kamikaze, Kniffel L Laser-Schach, Lunar Lander M Mariko, Mastermind MCP, Mem-Jog, Mercenary, Missile Command, Monopoly, Mykene N Noch Eins, Number Fumbler O P Paoman, Paranoia, Pyramide, Pythagoras, Push, Puzzle Q Q-Bert, Quadromania, Quattro, QuizWiz R Raumstation, Reaktor, Roll On, Run for Gold, Running S Schiffe versenken, Shift, Sieben Steine von Vander, Slider, Snake Pit, Sokosky, Space Battle, Space War, Speedrunner-Demo, Supersenso T Tal der blauen Steine, The Turn, Tomtepalet, Trap, Treasure, Treasure Search, Trix U Ufo V Valley of the Aztecs W Wheel of Fortune, Wordsearch, Würfel-Poker X Xytronics Y Z Zatur, Zaubwürfel und noch mehr...

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen!

Das bieten wir:

- geprüfte 3,5"-Qualitätsdisketten
- auf Viren geprüfte Disketten
- versandgerechte Verpackung
- Einzelgerätediskette mit Tips und Tricks sowie Antivirus-Programm liegt jeder Bestellung bei!

Unser BTX-Programm:
Superangebote, bequem bestellen
Telesoftware

BTX: •PAWLOWSKI#
Fax 04778/7593 - Tel. 04778/7294 2177 Wingst

Patrick Pawlowski
Software-Service
Ellerbruch 19

Bestell-Coupon

Ja, bitte senden Sie mir den GAMEPACK 100 zum Preis von 99,00 DM zzgl. Versandkosten (Vorkasse 5,00 DM, Nachnahme 8,00 DM, Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM) Den Gesamtbetrag zahle ich wie folgt:
() Scheck/bar DM 104,00
() Nachnahme DM 107,00
() Scheck/bar Ausland DM 114,00

Absender:

Datum Unterschrift

Er ist ein Kino-Idol...



Er hilft den Armen...

MILLENNIUM

des. Game muß 100% o.k. sein. Schreibt an: Tobias Rilling, Deipe Stegge 20, 4420 Coesfeld. Tel: 02541/6758. P.S. Zahle 45 bis 60 DM.

Ich suche Populous für meinen Amiga! Nur Original! Angebote an: Benjamin Tweer, Stettiner Str. 35, 5980 Werdohl. Ich suche nur Originale!

Suche und kaufe viele, viele Spiele auf einmal, nur große Mengen, Rollenspiele und Adventures (auch Infocom/in kleinen Mengen). Nur Originale mit Anleitung und Verpackung! Tel: 0271/355297 (Bernhard).

Suche das Spiel Battle Valley für Amiga 500. Zahle bis 10 DM. Schreibt an: Martin Dörr, Burgstr. 62, 6601 Heusweiler 1.

Suche Dungeonmaster! Kann max. 25 DM zahlen. Schreibt an: Alexander Stroh, Radebrook 10c, 2300 Kiel 14.

Suche Originale für Amiga 500 möglichst billig! Z.B. Beast II, Larry III oder III, Chambers of Shaolin, Nightbreed I oder II, wenn 100% o.k. Schreibt an: Stefan Cordes, Am Königsberg 5, 3110 Uelzen 1 oder Tel: 0581/75145 von 15.00 bis 17.00 Uhr.

Suche St. Thomas und Betrayal möglichst billig. Nur schriftlich an: Schnack Krug, Burghain 8, 6305 Beuern.

Wer hat ein Herz für einen armen Amiga-Schüler-Freak und verkauft oder schenkt mir eines der Spiele: Ski or Die, World Championship Wrestling (von Epyx), International Wrestling, The Final Whistle, Speedball II und Football Manager II. Schreibt mit billigen Angeboten an: Florian Necas, Astenweg 8a, 8201 Großkarolinenfeld.

Suche Supremacy, Big Business, Necronom und Lemmings zu einem sehr niedrigen Preis, wenn möglich geschenkt, da ich ein armer 14 J. Schüler bin. Habt Mitleid und ruft mich an: Jens Riedling, Tel: 06263/8225.

BIETE SOFTWARE

Verkaufe Amiga Topspiele wie: 688 Attack Sub, Battle Command, Fate, Battle Isle, F-15 Strike Eagle (nur echte 100%ige Originale) Ruft mich doch mal an unter der Tel: 089/8503831 (nach Dieter fragen)!

Red Skins! Die neueste Software zu Superpreisen. Auch im Abo! Wir sind schnell und zuverlässig. Schreibt an: Christian Pecoraro, Weiherstr. 3, 7867 Wehr 2. Tauschpartner gesucht! Nur neue Soft!

Verkaufe Western Games (Original), 2 Disks für 40 DM. Pink Panther (Original) für 20 DM. Mit deutscher Anleitung bei allen Spielen! Oliver Strobel, Tel: 07665/2492.

Verkaufe Elvira 59 DM. Spy vs. Spy 19 DM, Thyphoon 39 DM, Las Vegas und Grand Prix 45 DM. Alles zusammen für nur 140 DM (neu 196 DM)! Mit Originalverpackung. Übernahme Versandkosten. Tel: 02389/532922 David Troll

Verkaufe Supergame Turrican II (Original) für nur 55 DM. Übernahme Porto und Verpackung. Anleitung, Verpackung und Poster vorhanden. Straka Milan, Euschertsfurth 250, 8351 Lalling, Tel: 09904/1371.

Verkaufe Soccer Manager für 25 DM, Great Courts I und Oil Imperium für 30 DM (Originale). Interessenten melden sich unter der Telefonnummer: 06321/88402 oder 06321/88419.

Verkaufe Demos, PD, Zubehör (Disks, Boxen etc.). **Verkaufe Originale:** Indianapolis 500 40 DM, TurboPrint II 50 DM, Speedball 30 DM, The Final Whistle 30 DM, X-Out 30 DM, Secret of Monkey Island 60 DM. Kostenlose Infos bei: Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel: 0221/7088544.

Verkaufe Amiga Originale: Drakhen, Stadt der Löwen, Iron Lord, Indy 500 usw. Preise zwischen 15 und 25 DM. Tausche auch gegen Flugzeugsimulatoren und American Football Spiele. Schreibt an: Michael Bartlewski, Crangerstr. 403, 4460 Gelsenkirchen-Erle.

Platinum, Zack McCracken, komplett deutsch, Silk Worm, Legend of Faerghail, Xenon II (alles Originale), je 550 ÖS, 3 zusammen für 1500 ÖS. Wochenende Tel: 06434/3940 (Wang Long).

Ich schenke Euch das Porto, wenn Ihr Monkey Island 40 DM, Spy vs. Spy 20 DM oder F-16 Combat Pilot 50 DM bei mir bestellt. Alles Originale, 100 % o.k. mit Anleitung. Roger Luechinger, Staatsstr. 60, CH-9463 Oberriet, Tel: 071/781158.

Verkaufe Amiga Originale: Powermonger, Ultima V, M1 Tank Platoon je 40 DM, Cadaver, Pirates je 35 DM, Goldrush, E-Motion, Austerlitz, World Cup Soccer je 25 DM. Lars Putz, Im Michelsfeld 20, 5300 Bonn 3, Tel: 0228/443573.

Verkaufe Spindizzy Worlds, Space Ace, Gravity und Hawkeye zusammen für nur 90 DM incl. Porto und Verpackung! Tel: 07151/561412 von 20.00 bis 22.00 Uhr (Andreas).

Vergebe Top News of Amiga Software. Schreibt an: Kraus Herbert, Gählenz 41/9/3, A-1150 Wien

oder ruft an unter der Tel: 0222/9273414 von 18.00 bis 22.00 Uhr.

Verkaufe für Amiga: Sim City 35 DM, Manchester United und Double Dragon und Running Man zusammen nur 40 DM. Für den C-64 habe ich Pirates und Brian C. Football Manager zusammen 30 DM. Tel: 06257/62340 (Michael).

Verkaufe oder tausche Amiga Originale! z.B. Kick Off, Operation Stealth, Jumping Jackson, Resolution 101 usw. Stick 40 DM, per NN, Powerplay, ASM, Joystick-Hefte pro Stick nur 5 DM. Ruft mich bitte ab 19.00 Uhr an, Tel: 02822/52415 (Dieter Schäfer).

Hier sind wir! Wir verkaufen die beste und neueste Soft für Deinen Amiga! Schreibt uns bitte mit einer Disk: T&D, PF 35, A-4501 Neuhofer an der Krems! Auch Bücher und Zubehör. Anfänger sind willkommen!

Verkaufe A 500 Originale! Habe Spiele wie Microprose Soccer, Football Manager und Hard Drivin. Suche Kings Quest V, Zak Mc Cracken, Maniac Mansion. Auch Tausch möglich. C. Stieglitz, Tel: 04525/3220, Triftstr. 29a, 2405 Ahrensböck.

Biete Original Mig 29 Fulcrum mit Anleitung, Bildband und Poster in Originalverpackung für 75 DM und Versandkosten. Schreibt an: Carsten Hagemann, Wasserturmstr. 58, O-7027 Leipzig.

Verkaufe Original Emlyn Hughes Int. Soccer für 49 DM. Ruft an unter der Tel: 04532/22497 (Andreas).

Verkaufe Legend of Faerghail für 50 DM, Turrican II für 55 DM und andere topaktuelle Games. Liste bei: Ralf Köster, PF 106747, 4770 Soest.

Super Soccer, International Soccer Challenge, Great Courts I je 35 DM, DME-Text 20 DM, Ringside, Chariots of Wrath, Reisende im Wind, Kenny Dalglish Soccer Manager, Grit Start, Volleyball-Simulator je 10 DM. Schreibt an: Peter Engel, Goethestr. 10, 8632 Neubstadt.

Verkaufe Wizard of Sound V3.2 und V1.0 für zusammen 35 DM (komplett mit Anleitung). Buch Grafik mit Amiga Basic und Disk für 40 DM. Interesse? Tel: 09234/6696 (Uli).

Verkaufe Original Dino Wars für 50 DM. Schreibt an: Torsten Mauksch, Cämmerswalder Str. 23, O-8027 Dresden.

Hallo Amiga Freaks! Jetzt endlich könnt Ihr Eure Disk-Etiketten selbst drucken. Ein wirklich komfortables Programm für nur 10 DM mit Anleitung und Disk direkt vom Pro-

grammierer. Schreibt an: Sascha Schneider, Dreispitz 4, 6719 Bollanden.

Verkaufe Original Amiga Spiele: TV Sports Football 40 DM, Lombard Rally 30 DM, Xenon II 15 DM, Hacker II 10 DM usw. Zusammen nur 110 DM. Suche Chase HQ II, Nitro. Schreibt an: Toni Tränkner, Wilhelm-Tirl-Str. 38, O-9047 Chemnitz.

Verkaufe das Spiel The Secret of Monkey Island. Preis nach Vereinbarung. Tel: 02598/1281 bitte erst nach 14.00 Uhr anrufen (Daniel).

Verkaufe oder tausche das Spiel Atomix für 35 DM oder tausche es gegen European Super League. Schreibt an: Jan Sundhoff, Dorfstr. 57, 4600 Dortmund 1, Tel: 0231/592772.

Verkaufe Lotus Esprit Turbo Challenge und Dino Wars für schlappe 35 DM pro Stick. Wer eines dieser Spielchen haben will, der ruft mich unter 05242/34462 mal an. Fragt nach Noel!

Verkaufe Legend of Faerghail und Loom für je 30 DM und Cadaver für 40 DM (nur Originale!). Suche Schachprogramme (dringend) und Tauschadressen in München. Schreibt an: Andreas Demleitner, Eggmühler Str. 6/L, 8000 München 50.

Biete Midwinter (Original) für 35 DM. Tausche auch gegen eines der Space Quest Games oder gegen Conquest of Camelot. Tel: 02203/84430 (Thomas) von 14.30 bis 16.00 Uhr.

Kopiere Freeware-Virenkiller gegen 5 DM und Disk. Jan Lehmbeck, Jacob-Behrmann-Weg 26, 2081 Tongstedt, Legal!

Verkaufe Original Indy 500, Manchester UTD zu je 45 DM und Action Service zu je 10 DM, sowie auch Amiga Jokers. Call: 06071/34628.

Verkaufe Top Software zu günstigen Preisen! Listendisk gegen SFr. 1.00 in Briefmarken oder Gratisliste anfordern bei: Serge Bilgeri, Hameirinstr. 80, CH-8302 Kloten/Schweiz, Tel: 01/8143216.

Amiga Originale! Space Harrier II, Powerdrift je 40 DM, Roadblasters, Roadwars je 20 DM, Sim City mit Editor 100 DM, Venus 45 DM, Pirates 65 DM. Tel: 0471/57376, Bernd Sambale, Fritz-Reuter-Str. 31, 2850 Bremerhaven Lehe.

Verkaufe Originale! Larry III, deutsch mit Komplettlösung 66 DM, Elvira, deutsch 60 DM, Dino Wars, deutsch 40 DM, Panza Kick Boxing 60 DM, Paratroj 90 für 50 DM. Tel: 06725/1842 (Frank).

Verkaufe Amiga und PC Software. Info bei: J. Mülle, Sandleiteng. 9 -

2ND FRONT	89.-
AH 37 THUNDERHAWK	79.-
AMOS	119.-
AMOS COMPILER	59.-
AMOS 3D	89.-
BANDIT KINGS	99.-
BANE O.C.FORGE	99.-
CADAVER	75.-
CADAVER LEVELS	45.-
CALIFORNIA GAMES	25.-
CARRIER COMMAND	29.-
CHAOS STRIKES BACK	69.-
CONFLICT MID. EAST	89.-
CRUISE F.A.CORPSE	75.-
EYE O.T.BEHOLDER	79.-
DEATH KNIGHTS.O.K.	79.-
DIE KATHEDRALE	99.-
F15 STRIKE EAGLE II	89.-
FATE GATES O.DAWN	89.-
FLAMES OF FREEDOM	85.-
FLIGHT O.T.INTRUD.	95.-
FORMULA 1	69.-
GHENGIS KHAN	99.-
GREAT COURTS II	75.-
GODS	69.-
HUNTER	89.-
INDIANA JONES ADV.	79.-
INTERCEPTOR	34.-
KICK OFF II	69.-
-FINAL WHISTLE	29.-
-WINNING TACTICS	19.-
KINGS BOUNTY	79.-
LEISURE LARRY III	59.-
LEGEND O.FAIRGH.	29.-
LEMMINGS	69.-
LOGICAL	59.-
LORDS O.T.RISING S.	35.-
LOTUS ESPRIT	69.-
M1 TANK PLATOON	89.-
MANCH.UTD.EUROPE	69.-
MUDS	29.-
NORTH & SOUTH	34.-
P.P.HAMMER	69.-
PGA TOUR GOLF	69.-
POWER UP	79.-
PRO FLIGHT	109.-
RAINBOW COLLECT.	69.-
RAILROAD TYCOON	89.-
RETURN OF MEDUSA	79.-
ROBIN HOOD	69.-
ROCKET RANGER	35.-
RODLAND	69.-
SEC.O.MONKEY ISL.	79.-
SEC.O.SILVERBLADE	79.-
SHERMAN M4	34.-
SIM CITY + POPULOUS	79.-
SILENT SERVICE II	89.-
SPEEDBALL	34.-
SPIRIT O.ADVENTURE	79.-
STARFLIGHT	34.-
STRIKE FORCE HARR.	34.-
STUNT CAR RACER	29.-
TEST DRIVE II COLL.	79.-
THEIR FINEST HOUR	79.-
-MISSION DISC I	35.-
TURRICAN II	29.-
TV SP.BASKETBALL	35.-
TV SPORTS FOOTBALL	29.-
WALLA LADENHOF	29.-
WINGER	79.-
WONDER	29.-
ZOMB WARRIOR	69.-

13 6-4, A-1160 Wien Österreich.

Verkaufen topaktuelle CH-Amiga Software zu super Preisen! Verlangen Sie unsere Liste bei N. Hinnen, Oberseeburgstraße 12, CH-6006 Luzern/Schweiz.

Verkaufe Originalspiele für Amiga: Maupiti Island 50 DM, Transworld 40 DM, Tie Break 30 DM, Emlyn Hughes International Soccer 30 DM, World Championship Soccer 30 DM. Schreibt bitte an: Stefan Kuhnmann, Mühlstr. 21, 6907 Nußloch.

Verkaufe das Superspiel Quwatus für 20 DM. Demo gegen 5 DM in Briefmarken. Auch andere Spiele erhältlich. Daniel Wirtling, Dorfstr. 218, 2179 Odisheim, Tel: 04756-308.

PD Soft zu günstigen Preisen! Ab 2 DM pro Stück. Informationen und Liste gegen 1,50 DM Rückporto. Anfordern bei Jürgen Busse, Blumenstr. 4, 5120 Herzogenrath.

Verkaufe folgende Amiga Originale: Colonels Bequest 60 DM, Space Quest III 55 DM, Hound of Shadow 45 DM, Ultima III 30 DM, Chinese Karate 20 DM, M1 Tank Platoon 60 DM. Alle vollständig und in Top-Zustand. Porto zahle ich. Tel: 07031-49780 zwischen 13.00 und 14.00 Uhr anrufen! oder schreibt an: Martin Dinkelacker, Ulmenstr. 18-1, 7038 Holzgerlingen.

Indiana Jones Adventure, Captive, Cadaver, Nippos, Starlight je 35 DM, Kult und Bards Tale II je 25 DM. Tel: (0754) 42944 ab 18.00 Uhr (Michael).

Verkaufe wegen Systemwechsel Maniac Mansion, Duck Tales, Midwinter je 40 DM, Football Manager WM, Tip Trick je 30 DM, Final Whistle, Day of the Viper je 25 DM, Grand Prix, Pink Panther, Kid Gloves, Keef the Thief, Mini Golf, Eye of Horus je 15 DM. Tel: 02151-564326 (Axel Braun).

Tausche oder verkaufe die folgenden Games: Powermonter, Battle Command je 50 DM, Balance of Power 1990 45 DM, Bloodwych 30 DM, Time 25 DM, Klux 35 DM, Demomaker 55 DM, Kings Quest I und II 35 DM, Flip Flop 5 DM usw. Ruft an unter der Tel. 0911-764668 Mo-Do von 16.00 bis 18.00 Uhr.

Verkaufe Amiga Originale, Operation Stealth 35 DM, Player Manager 25 DM, Lost Patrol 30 DM, Projectyle 30 DM und Test Drive Muscle Cars 15 DM. Tausche alle gegen Speichererweiterung oder andere Games (ich handle auch). Schreibt an: Martin Reisinger, Gröndorfer Weg 51, 8429 Ihrlstein or call: 09441-9742, 250% Antwort!

Amiga Club Bozen tauscht und verkauft neueste Original Soft: Back to the Future III, SWIV, NAM, Hunt for the Red October, Turrican II. Wir suchen: Videomagazin 11/90. Schreibt an: Siegmund Pfeifferhofer, Triestr. 20, I-39100 Bozen/Italien.

Verkaufe Amiga Originale: Champions of Krynn, Pool of Radiance, Legend of Faerghail, Their Finest Hour, Lemmings, Swords of Twi-

light, Phantasia III, Falcon F-16, Jumping Jackson, Deja Vu und F-19 je 35 DM, alle zusammen 300 DM. Tel: 0421-622958 (Jeremy).

Verkaufe tausche Originale: Dragon Spirit 40 DM, Slam 20 DM, X-Out, Z-Out 40 DM, Space Harrier II, Thypoon I 25 DM. Suche Monkey Island, Maniac Mansion. Tel: 06784-457 (Kerstin Hub).

Verkaufe Space Quest III für 60 DM oder tausche es gegen Turrican II, Codename Iceman oder Railroad Tycoon. Schreibt an: Kai Köhler, Calenberger Str. 11, 3204 Nordstemmen.

Verkaufe X-Out, Conflict Europe, Escape from the Planet of the Robots je 35 DM, Voyager für 19 DM, 688 Attack Sub für 45 DM. Alles mit Anleitung, Verpackung und Zubehör. Dirk Martin, Weidenstr. 7, 0-6502 Gera-Lusan.

Verkaufe Manchester United für 50 DM. Oder tausche es gegen eines dieser Spiele: Unreal, Street Rod, I.C. Wrestling, Midwinter, E.H. Soccer. Nur Originale. Schreibt an: Messur Ince, Lützenstr. 3, 3360 Osterode am Harz. Tel: 05522-73558.

Biete Software für den Amiga! Tel: 05732-74111 (24 Std.). Nur telefonisch. Andreas Müller.

Verkaufe Amiga Original Ultima V für 70 DM (Neupreis ca. 85 DM). Fast neu! Ruft an unter der Tel: 06504-8284.

PD! Verkaufe und tausche PD-Soft. Liste gegen Rückporto anfordern oder gleich eine Probedisk (3 DM) anfordern. Daniel Kempkes, Bömkeweg 56, 4290 Bocholt. Tel: 02871-12214.

Verkaufe 100% o.k. Originale! Dr. Dnooms Revenge 25 DM, Batman the Movie 30 DM, Rockstar ate my Hamster 20 DM und einen neuen TV Modulator A 520 40 DM. Bitte zwischen 18.00 und 21.00 Uhr Propy anrufen! Tel: 02206-7684.

Originalsoft! Verkaufe für Amiga Blue M. - Aces of the Great Wall. Neu, originalverpackt mit deutscher Anleitung für 60 DM. Schreibt an: Matthias Rusche, Hofstr. 5, 5650 Solingen 11. Tel: 0212-334291.

Verkaufe drei Spiele von Rainbow Arts: Turrican II 40 DM, X-Out 30 DM und R-Type 20 DM. Zusammen nur 80 DM! Neuwertig! Ruft an bei: Thomas Beck. Tel: 02244-80145.

Amiga Originale! Gremlins II 40 DM, Bards Tale I 20 DM, Oliver und Co, Vindex, Summer Olympiad je 15 DM. Alles VB! Ruft an bei: Laszlo ab 16.00 Uhr 089-8573852.

Verkaufe Amiga Originale! Habe Kick Off II, Space Harrier II, The Immortal, usw. Interessenten melden sich bitte bei Felix Dencker. Tel: 02247-5922.

Lieber Amiga und MS-DOS Freund! Fordert noch heute die Software-Info-Disk an bei: Lülling, P.O.Box 27, L-3801 Schiffilange/Luxemburg.

Verkaufe Original! Lords of Doom, erst drei mal benutzt für 60 DM. Komplett deutsch für Amiga. Tel:

0721-574138 (Sa,So,Mu und Di ab 17.00 Uhr). Fragt nach Amiga Hoyer 21.

Swiss! Ich verkaufe neueste Soft z.B. Super Cars II, Gods, Chuck Rock usw. Ich habe einfach jeden Hit! Schreibt doch mal an: Max Wagner, Morgentalstr. 109, CH-8038 Zürich.

Biete Software! Verkaufe Doze: Murders in Venice, Voyager, Asteritz, UMS und zwei Scenery Disks für 40 DM, Arthur für 30 DM oder Tausch gegen andere Originale. Alle zusammen 160 DM. Tel: 06271-4130.

Verkaufe folgende Spiele für Amiga: Lemmings, Loom, dt., Rainbow Islands und Turrican II für je 25 DM. Außerdem Treasure Island, Dizzy für 8 DM, Für C 64: Driller, Vermee, The Armageddon Man, Blood, Tetris und The Train für je 10 DM. Schreibt an: Holger Langer, Friedhofstr. 38, 4100 Duisburg 12.

Verkaufe Pirates, Great Courts II, Indy III Graph Adv., PGA Golf, Nitro, Lotus Esprit, alles Originale je 40 DM. Tausche auch. Angebote an: R. Jacoby, Gültzower Str. 49, O-1144 Berlin.

Verkaufe Originale: James Pond, Turrican je 35 DM, Monkey Island, Operation Stealth je 50 DM, Night Shift, Pang je 45 DM, Cosmo Ranger, Cloud Kingdoms je 20 DM, Rocket Ranger 25 DM, Legend of Djet 40 DM. Tausche auch gegen andere Spiele. Tel: 0511/520041 Nick.

Verkaufe Games! Habe z.B. Powermonter, The Immortal 50 DM, Midwinter, UMS je 45 DM, Battle Squadron, North und South 40 DM. Habe auch noch viele andere Spiele. Melden bei: Alexander Becker, Burgfeld 4, 2418 Ratzburg. Tel: 04541-83644 ab 15.00 Uhr.

Biete folgende Spiele zum Tausch/Verkauf (alles Originale mit Anleitung): Larry III 65 DM, Cadaver 45 DM, Elvira dt. 55 DM, Battle Squadron 25 DM, Unreal 45 DM, Knights of the Crystallion 45 DM, Saint Dragon 35 DM per Nachnahme. Suche Awesome, Wrath of the Demon, Chuck Rock. Schreibt an: Jörg Winkel, Nr. 19, O-6901 Lehesten.

Verkaufe Amiga Originale: Monkey Island 50 DM, Elvira 45 DM, Operation Stealth 40 DM, Populous 35 DM, Super Cars 30 DM, Turrican II 40 DM, Das Strundenglas 30 DM. Alle 100% VB! Schreibt an: Ralf Bräffer, Am Brook 7, 4434 Ochtrup.

Verkaufe Amiga Originalspiele: Blitzkrieg in den Ardennen 45 DM, The Final 20 DM, Battle Isle 65 DM. Schreibt an: Norbert Hütte, Von-Vinche-Str. 14, 4716 Olfen.

Textomat, Dragon Spirits, Stormlord, Savage und Reflections für je 20 DM (alles Originale). Tel: 07231-789023 Thomas.

Verkaufe oder tausche Maupiti Island, Secret of the Monkey Island und Midwinter II. Suche dringendst das Spiel American Ice Hockey.

089/7605151
PLINGANSERSTR.26
8000 MÜNCHEN 70



Er kommt auf Diskette in:



THE ADVENTURES OF

ROBIN HOOD

(Komplett in Deutsch für Amiga, ST und MS-DOS)

MILLENNIUM

oder auch unter dem Namen Super Star Ice Hockey bekannt. Wenn ich das Spiel nicht bekomme, muß ich mich aus dem Fenster stürzen (Erdgeschöß)! Zahle sehr gut! D. Rodler, Creussenwiesen 8, 8484 Grafenwöhr, Tel: 09641/2200.

Verkaufe Original: Elvira 45 DM, It came from the Desert 40 DM, Powermonger 45 DM, Strider 20 DM, Black Tiger 20 DM, Forgotten Worlds 25 DM, Grafitti Man 10 DM, Island olost Hope 20 DM, Preise VB, Tel: 05602/6305 (Michael Bachmann)

Verkaufe Amiga Spiel: Gremlins II, kaum gespielt, NP 80 DM für nur 35 DM. Schreibt doch bitte an: Axel Jasper, Plattenberg 36, 2810 Verden, Tel: 04231/3872 ab 19.00 Uhr.

M1 Tank Platoon für 50 DM, Chicago 90 für 35 DM, Powerboot USA für 30 DM, Full Metal Planete für 30 DM. Alle zusammen 110 DM. Alles Originale! Ruft an ab 14.00 Uhr 06395 7489.

Verkaufe USS John Young mit Anleitung, 100% o.k. für nur 35 DM (inkl. Porto), Tel: O-Berlin/4838342 (Kai verlangen).

Verkaufe Originale: Sherman M4, Silkworm, Blazing Thunder und Personal Pinball je 20 DM inkl. Porto. Schreibt an: Florian Demetz, Waldhäuserstr. 31, 8240 Schönaun oder ruft an unter der Tel: 08652/2021.

Verkaufe Originale: Midwinter, Starlight, Tie Break, Roulette Royal, Falcon Mission Disk I (Preise VB). Angebote bitte nur schriftlich. Marc Hövelmann, Ackerstr. 1a, 4750 Unna.

Stop! Wir verkaufen beste und neueste Amigasoft! Z.B. Cash, Kings Bounty, Brigade Commander. Schreibt an: Toni Cereze, Einsteinstr. 19, 7080 Aalen I.

Verkaufe Drivin Force Turbocup Challenge und A.P.B. für jeweils 20 bis 25 DM. Anrufe nur von 17.00 bis 18.00 Uhr. Bitte schreibt an: Götz Nawroth, Alte Jakobstr. 122, 1000 Berlin 61, Tel: 2517472.

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche oder verkaufe Originale: F-29, 688 Attack Sub, Castle Master, Curse of the Azure Bonds u.a. Angebote an: 0251/787994 (Felix).

Tausche neue Games! Ruft an bei Heiko: 05341/25103 ab 15.00 bis 16.00 Uhr.

Tausche Pinball Wizard gegen Rick Dangerous II und Rick Dangerous gegen Turrican II. Ruft an unter der Tel: 05223/3707 (Sascha Homeier).

Tausche oder verkaufe Software. Habe umfangreiche Liste. Schreibt doch einfach an: Dagnet, P.O. Box, CH-8730 Uznach/SCHWEIZ. Bin 100% zuverlässig! Biete einmaligen

Tauschkontakt. Schreibt schnell.

Tausche Speed und Space Fight gegen Kick Off II. Zahle auch! Ruft mich an: 07452/75763 ab 15.00 Uhr (nach Sven fragen).

Tausche Fantasy World Dizzy gegen Kick Off. Im Notfall zahle ich auch für Kick Off II. Ruft mich an: 07452/77652 ab 14.00 Uhr (Sascha).

Spiele zum Tauschen oder Verkaufen: Vyper, Balance of Power, Star Goose, Starray, Xenon usw. Tel: 06172/72042, Felix Müller, Dr. Fuchs-Str. 4, 6382 Friedrichsdorf.

Tausche Infestation (natürlich Original in Originalverpackung, Anleitung, neuwertig, 100% o.k.) gegen Unreal. Nehme auch The Plague, Wrath of the Demon, Elvira, Beast II und Monkey Island. Übernehme Versandkosten und lege Rückporto für Euer Spiel bei. Martin Meissner, Freesenweg 1, 2174 Hechthausen, Tel: 04774/1407.

Tausche B.A.T. gegen Wrath of the Demon, Das Geheimnis von Monkey Island oder gegen Jonathan (nur Originale)! Schreibt an: Jürgen Häcker, Reuteweg 15, 7046 Gäuelfeld 3.

Tausche original Armada gegen Powermonger, Midwinter oder Dragons Breath, Marc Wehrenberg, Kahlenredder 13, 2000 Barsbüttel, Tel: 040/6703244.

Verkaufe oder tausche Spy vs. Spy I und II (Original) mit deutschen Anleitungen für je 15 DM. Tel: 06825/8617 ab 13.00 Uhr (Marcus verlangen!).

Tausche Original Powermonger gegen Original Monkey Island, Tel: 0203/476536, Harald Kl., 4100 Duisburg 18 Walsum.

Tausche Original Stunt Car Racer gegen Original Their Finest Hour (mit deutscher Anleitung) Christoph Günther, Ringstr. 19, 8818 Lehrberg, Tel: 09820/231.

Verkaufe oder tausche Dungeon Master, Cadaver, Turrican, Sim City, Wings of Death, It came from the Desert, Indy III, usw. Tel: 07258/1042, Suche R-Type, Xenon II, Dragon Flight, Wings, Ultima V, Buck Rogers, Falcon Miss. I, Monkey Island. Schreibt an: Arndt Bender, Vorstadtstr. 49, 7527 Kraichtal 5.

Tausche Amiga Soft: bin 100% zuverlässig und hoffe das gleiche von Euch. Habe neueste Soft, wie Panza Kick Boxing, Cadaver, On the Road und Great Courts II. Wenn Ihr Interesse habt, schreibt an: Bozo Gregoric, Fritz-Neubers-Weg 1, 2000 Hamburg 60.

Tausche Invest plus 20 DM Zuzahlung gegen einen Nintendo Gameboy (evtl mit Spielen!). Angebote an: Oliver Davidovic, Schillerstr. 10, 7317 Wendlingen.

Tausche neueste Amiga Soft! Tel:

05145/8325 ab 17.00 Uhr (Oliver Wessig).

Tausche Amiga Software aller Art! 100%ige Antwort! Gilt immer! Schickt Eure Listen an: Christian Ebner, Postfach 54, I-39100 Bozen/Italien.

Tausche und verkaufe Originale: Team Yankee, Wolfpack, Mig 29 Fulcrum. Suche Pirates! oder Powermonger. Angebote an: Willy Schneider jun., Kirchplatz 16, 8370 Regen.

Tausche oder verkaufe Dino Wars, Operation Stealth, Bubble Ghost gegen James Pond, Team Yankee, Car Vup! Ruft an bei: Oliver Pfeiffer, Tel: 07841/24818.

Tausche Operation Stealth (kompl.dts.), Great Courts II gegen Fighter Bomber Mission Disk, Secret of Monkey Island oder Battle Command, Rainbow Island nur Original mit Anleitung, Tel: ab 17.00 Uhr: 02134/53958.

Tausche neue Software! Call: 02325/76916 (Marc). Only Amiga! Only Monday and Tuesday 15.00-20.00 Uhr!

Tausche Powermonger gegen The Secret of Monkey Island oder Turrican II. Kaufe das Programm X Copy. Ruft an bei: Kai Murk (Tel: 05328/1082), Stettiner Str.9, 3396 Altenau.

Verkaufe oder tausche Originale: Shadow of the Beast 50 DM oder gegen Populous, Falcon F 16 Mission Disk I DM 45 oder gegen F 29 Retaliator, Cadaver 55 DM (wie

Kostenlos
ist Deine **PRIVATE** Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Coupon ausfüllen (Achtung: Anzeigen mit indizierten Spielen, PLK-Nummern oder welche, die auf Raubkopien schließen lassen, werden nicht veröffentlicht!) und einsenden an: Joker Verlag Kleinanzeigen Untere Parkstr. 67 8013 Haar

KLEINANZEIGEN - COUPON

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

AMIGA JOKER

☐ Biete Hardware ☐ Suche Hardware
☐ Biete Software ☐ Suche Software
☐ Tausch ☐ Kontakte ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

KaroSoft

Jürgen Vieth

SPIELESOFTWARE:

Airbus A320, kpl. deutsch +	99,-
AMOS, Game Creator, incl. Runtime	105,-
AMOS - Compiler	59,-
AMOS 3 D	74,50
Bandit Kings, 1 MB	69,-
Bane of the Cosmic Forge, 1 MB	69,-
Bard's Tale III, Handbuch deutsch	64,-
Bill Elliotts NASCAR Racer, deutsch	74,50
Birds of Prey +	a. A.
Blue Max (Aces of the Gr. War) dt.	74,50
Bundesliga Manager Pro!	74,50
Cadaver kpl. deutsch	67,-
Cadaver Level Disk, deutsch	39,50
Castles, deutsches Handbuch	64,50
Centurion Def. of Rome, deutsch	64,-
Cruise for a Corps, Handbuch deutsch	67,-
Darkman, Anleitung deutsch	64,-
Das Boot, Handbuch deutsch	74,50
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50
Chaos strikes back, deutsch	65,-
Elvira II, kpl. deutsch, 1 MB +	71,50
Enchanted Land, Anleitung deutsch	67,-
Eye of the Beholder, 1 MB	74,50
Fate-Gates of Dawn, kpl. deutsch	74,50
F 15 Str, Eagle II, Handb. dt., 1 MB	74,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,-
Flames of Freedom, Anlgt. deutsch +	74,50
Flight of the Intruder, Handb. deutsch	89,-
Genghis Khan, Handb. deutsch, 1 MB	89,-
Gods, Anleitung deutsch	67,-
Grand Prix (Formel II) Handb. dt. +	61,50
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,-
Heart of China +	79,50
Hunter, deutsch	74,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-
Kathedrale, komplett deutsch	89,-
Larry III, komplett deutsch, 1 MB	89,-
Larry V, 1 MB +	a. A.
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Kings Quest V, 1 MB	89,-
Lemmings, Anleitung deutsch	64,-
Lemmings-Datadisk I u. 2, je	39,90
Loom, kpl. deutsch	75,-
M1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Maniac Mansion, kpl. dt.	69,-
Manchester United Europe, dt.	64,-
Master Golf, Handbuch deutsch +	86,50
Mega Lo Mania, deutsch	81,50
Merz, Handbuch deutsch	67,-
Monkey Island, kompl. deutsch, 1 MB	74,50
N.A.M., kpl. deutsch	74,50
Nebulus 2, Anleitung deutsch	64,-
Outrun Europe, Anleitung deutsch	64,-
Pirates, deutsches Handbuch	66,-
Powermonger, Handbuch deutsch	71,50
R-Type II	67,-
Railroad Tycoon, kpl. deutsch, 1 MB	74,50
Red Baron +	82,50
Return of Medusa, kpl. deutsch	69,-
Rise of the Dragon	79,50
Robin Hood, komplett deutsch	64,-
Secret of the Silver Blades, 1 MB	74,50
Silent Service II, 1 MB, Handb. dt.	79,50
SIM CITY u. Populous, Handb. dt.	74,50
Space Quest III, kpl. deutsch	89,-
Space Quest IV +	89,-
Spirit of Adventure, komplett dt.	69,-
Starflight II, Handbuch deutsch +	64,-
Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Their finest Mission 1	39,90
Thunderhawk, Anleitung deutsch	71,50
Transworld, kompl. deutsch	69,-
UMS II, Handbuch deutsch, 1 MB	74,50
Winzer, kpl. deutsch	69,-
Wolfpack, Handbuch deutsch, 1 MB	75,-
Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
X-Copy II prof. Vers. 5.0	79,-
Gravis Joystick	79,50

AMIGA - CDTV

Holiday-Maker, deutsch	71,50
Hound of Baskerville	74,50
Lemmings	71,50
Psycho Killer	74,50
Sim City	74,50
Women in Motion	74,50
Wrath of the Demons	71,50
F 16 Falcon incl. Miss. Disk I u. II	112,50
Shifters u. Lettris, dt. (inkl. 1 CD)	61,50

+ bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 5,- Post-Nachnahme DM 8,-
UPS-Expressnachnahme DM 12,-
Ausland nur Vorkasse + DM 15,-

KAROSOFT

Postfach 404, 4010 Hilden
Telefon 0 21 03/4 20 88
oder 01 61/2 21 70 07

Liste kostenlos!
(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf - Nur Versand

neu) oder gegen Panza Kick Boxing, Indiana Jones (Adv.) DM 45 oder gegen Pirates, Ninja Warriors 45 DM oder gegen Ghostbusters II. Alles Original verpackt mit Anleitung. Kevin Wagner, Tel: 09471/97641.

Verkaufe und tausche die neueste Software für den Amiga. Schreibt bitte an: Star-Fox, Postfach 139, 2153 Reinach.

Tausche Murders in Venice (mit allen Indizien). All Saints Bulletin und Dark Century (alles Originale) gegen Bloodwych! (Für Amiga!) Schreibt an: Carsten Heitmann, Lüneburger Str. 32, 3100 Celle, Tel: 05141/36333.

Tausche Battle Squadron gegen North & South. Schreibt an: Mario Djivanovic, Jungferngraben 7b, 4190 Kleve.

Tausche die Spiele: Speedball II und Killing Game Show gegen Player Manager und On the Road! Nur Originale! Schreibt an: Dirk Uwe Murauski, Drehwanstr. 7, 4019 Monheim.

Verkaufe oder tausche Original Bundesliga Manager, Microprose Soccer, Emmanuelle, World Soccer (Hit), Football Man II, Invest ab 25 DM, oder gegen Indy (Adv.), Judge Player Man, Dragon Wars, Pirates! Tel: 0221/418409 (T. Wollersheim).

Tausche Original Kick Off gegen Original Teenage Mutant Hero Turtles. Wer tauscht, sollte mich außer Montag und Mittwoch und Sonntag anrufen! Tel: 07935/304 (Roman Scheer verlangen!), ca. ab 14.00 Uhr! P.S. T.M.H. Turtles bitte mit Anleitung!

Tausche/Verkaufe Kings Quest IV, Manhunter gegen Monkey Island oder anderes Sierra Adventure. Simon Spiegel, Oberalpstr. 55, CH-4054 Basel, Tel: 061/3028104.

Tausche Wild Streets gegen Amiga Joker 11/89, 1/90 und 3/90. Tausche F 29 gegen Operation Stealth. Verkaufe auch Safari Guns, Circus Attractions und Lombard Rallye. Nur Originale! Tel: 07033/34129 (Stefan) nur von 18.00 bis 20.00 Uhr.

Wer sucht Tauschpartner für Amiga Originale? Schickt mir Eure Liste und Adresse und 1 DM Porto und Ihr erhaltet dafür ein Verzeichnis mit den Namen und Listen anderer Interessenten! M. Brandenburg, Steinstr.3, 2123 Bardowick.

VERSCHIEDENES

Verkaufe Game Boy (incl. Tetris und Solar Striker) für 150 DM. Alles in Top-Zustand! Schreibt an: Oliver Plink, Im Kirch 6, W-7904 Dellmensingen, Tel: 07305/5124 ab 17.00 Uhr.

Suche die Lösung zu The Pawn und zu Fate - Gates of Dawn. Suche zudem das Original Defender of the Crown. Zahle bis zu 40 DM. Tel: 0208/673244 (Christian).

Suche Amiga Joker 11/89 bis 5/90 und neue Original Spiele aus den Bereichen Rollenspiel, Actionadventure, Strategie und Handel. Zahle bis 30 DM pro Spiel. Schickt Eure

Listen mit Preisen an: Udo Böhm-Döres, Freiherr-vom-Stein-Weg 11, 7407 Rottenburg 1.

Suche dringend Joker Ausgabe 1/90 und 3/90. Biete bis zu 20 DM pro Stück (100 % o.k.)! Tel: 02861/3004 (Tobias).

Wer schenkt armer Schülerin Zubehör zum Amiga? Übernehme Portokosten. Danke! Schreibt an: Stefanie Schubert, Severingstr. 21, 1000 Berlin 47.

Achtung! Verrückter Sammler sucht von folgenden Amiga Spielen die Verpackung: Space Ace, Kick Off II, Shadow Warriors und Total Recall. Suche auch Amiga Joker 1/90, Zahle für alles sehr gut. Ruft an unter der Tel: 08105/5337 (Silvian).

Tausche/Verkaufe Wings of Death gegen Dragon Strike, Gunship gegen F16 Falcon und viele mehr. Nur Originale mit Anleitung! Milan Bocker, Tel: 06155/3775.

Verkaufe Jahrgang 87 und 88 von ASM Heften. Alle im Top-Zustand! Abgabe nur in kompletten Jahrgängen. Angebote an: O. Plink, Im Kirch 6, W-7904 Erbach 2.

Hallo Amigianer im Raum KA! Wir suchen von jedem Kaff um Karlsruhe den besten Kick Off Spieler, um dann in Karlsruhe eine Kick Off Meisterschaft zu machen! Ist das net was? Schreibt an: S. Katz, Sudetenstr. 92, 7500 Karlsruhe 21.

Spielst Du gerne? Bist Du ein Freund von SF? Dann informiere dich über Meteor 4, das SF Briefspiel! Schreibt an: Alexander Tapaß, Steinstraße 3, 4240 Emmerich.

Achtung! Suche Anleitungen für Loom, Larry I, II und III. Bitte bis zum bitteren Ende, wenn es geht, auch mit den Wörtern, die man auf Englisch schreiben muß! Habe auch haufenweise Codes und Cheats anzubieten. Schreibt mir: Tim Schulz, Brookwisch 49, W-2077 Großen-see/Schleswig-Holstein.

Verkaufe Landkarten vom ersten und zweiten Level des Amiga Fun Spiels Future Shock. Verschicke gegen Einsendung von 2 DM. Schreibt an: Stefan Wetzl, Richard-Brauer-Str. 20, 2120 Lüneburg.

Suche dringend die Ausgaben 11/89, 12/89, 1/90 und 3/90 von Amiga Joker! Biete 10 DM pro Heft! Call: 0421/382569 (Heiko). Die Ausgaben eurer Seite bezahle ich per Nachnahme.

Verkaufe Amiga Ausgaben 2/90 bis 6/90, sowie die Hefte 8/9/11 und 12/90, Sonderhefte 10 und 14. Hefte für 2,50 DM, Sonderhefte für 5 DM. Schreibt an: Frank-Peter Bösch, Am Kreuzweg 3, 5000 Köln-Messehof.

Hilfe! Wer verkauft Amiga Joker Hefte 1/90 und 3/90. Zahle für jedes Heft 12 DM. Schreibt an: Attila Lehmann, Erdmannsdorferstraße 47, O-9048 Chemnitz. Antwort 100%ig!

Alle Amigianer, die auch mit einem Mega-Drive angeschlossen sind, einmal aufhören: Mega-Games ist die neue deutschsprachige Konsolenzeitschrift mit vielen Fotos und langen Tests. Nr. 1 als Probeexemplar umsonst. Schreibt an: Jörg Wisning, Am Sportzentrum 6, 4284 Heiden.

Suche dringend Amiga Joker 11/89. Zahle ab 8 DM aufwärts mit oder ohne Poster. Der erste bekommt eine Leerdiskette gratis. Tel: 05221/81479 (Janni).

Hilfe, zu kalt! Wie bekomme ich den Schädel bei der Quelle? Schreibt an: Gerhard Heitmann, Kiebitzreihe CH. 87, 2203 Horst-Hahnenkamp.

KONTAKTE

Super Mario Game Boy Fan-Club sucht Gameboy Spieler aus Deutschland, Österreich und der Schweiz. Kein Mitgliedsbeitrag, nur Porto für unser Club-Magazin muß übernommen werden! Schreibt an: S.M.G.B. Fan-Club, c/o Roland Nonnenmacher, Hermsdorferstr. 100, W-1000 Berlin 26. Adressierten und frankierten Rückumschlag beilegen.

Amiga Fighters! Der große, deutsche Amiga 500 Club bietet Euch monatlich Public Domain Software, (kostenlos!), Cheats, Clubmagazin und vieles mehr. Infos gegen 1 DM Rückporto. Andreas Dubois, Starrenweg 9, 7930 Ehingen.

Ist es denn wahr? Es gibt keine Computer begeisterten Computer Mädchen? Falls doch, schreibt mir doch mal, zwecks Brieffreundschaft, bzw. Kennenlernen. Ich, 19 Jahre, A 500, warte auf Deinen Brief. Andreas Kolboom, Pestalozzing 6, 8501 Roßtal. (Möglichst im Raum Nürnberg!)

Amiga Brothers! Wie gehts, wie stehts? Ihr sucht sicher noch einen 1A Grafiker, gelle? Dann müßt Ihr Euch einmal bei mir melden: Pitsch Mühlemann, Postfach, CH-9730 Uznach/Schweiz. Ich suche auch noch gute Tauschpartner, die etwas auf dem Kasten haben (Action)! Greets to Marc B.

Suche im Raum Datteln mit A 500 Inhabern Kontakt! Tel: 02363/65510 fragt nach Andre. Bin abends von 18.00 bis 21.00 Uhr erreichbar.

Suche Amiga Tauschpartner/in im Raum Frankfurt/Hanau. Wendet Euch an: Mouheine Assakri, Antoniterstr. 28d, 6450 Hanau 1.

Suche Hilfe zu Bards Tale II! Schreibt bitte an: Chris Niedermayr, Brückenstr. 3, 8901 Aindling, Tel: 08237/7699.

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga 500 Software. Achim Buschmann, Kirchwerderstraße 8, 2400 Lübeck.

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft, Tausche PD, Games, Utilities, etc. Schreibt an: Ulrich Reinwald, Petersauracher Str. 5B, 8500 Nürnberg 60. P.S. Meine Liste ist auf Disk.

Suche Tauschpartner für Amiga Soft, Suche Monkey Island, Lords of the Rings, Maniac Mansion und Drachen von Laas. Habe Lost Patrol, Lemmings, Stundenglas, usw. Auch Anfänger. Schreibt an: Stefan Leins, Hemmerichstr. 29, 8730 Bad Kissingen. 100% Antwort!

Computerclub sucht noch Mitglieder. Info gegen Rückporto bei TCP. Postfach 1308, O-8210 Prien oder ruft an unter der Tel: Dienstag von 20.30 bis 22.00 Uhr 08642/6679.



Das irre Fußballmanager-Postspiel:

Ladehemmung gegen Bummico - 10.000 mußten hilflos zusehen, wie es im Haarer Heimstadion nur für ein bescheidenes 0:0 reichte! Aber sonst war allerhand los...

Beispielsweise zeigten Celal, Michael und Oskar nach einem nicht gepfiffenen Elfmeter dem Schiri Erwin Bakschisch kollektiv den Vogel, worauf er den dreien kollektiv die Gelbe Karte zeigte. Und Action gab's auch genügend - meistens vor dem Tor der Gäste. Beim

Schlußpfiff waren sich eigentlich alle einig: ein glückliches Ergebnis für die Kelsterbacher!

Und ganz ungewohnt, Eure Entscheidungen sorgten diesmal für Neuigkeiten. Zwar blieb es bei den 75 Einsatz-Prozenten, aber dann habt Ihr mit einer

knappen Mehrheit von ca. 55% dafür votiert, Tricky Werner Ponikwar einzukaufen. Freilich mußte dazu ein Kredit her (50.000 DM), zum Ausgleich wurde der Eintrittspreis ganz nebenbei auf 11,- DM geschraubt. Schlau gemacht, denn unser Kontostand dümpelt schon

wieder freischwebend bei 102.000 Mäuschen. Aber das nächste Auswärtsspiel gegen die Battle Kumpans dräut schon am Horizont, also greift Euch Stift und Postkarte, um unsere unvergänglichen Fragen zu beantworten:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Position?

Hierbei hilft Dir die Mannschaftsaufstellung sowie das Spielfeld, das wir in 30 Qua-

drate unterteilt haben. Pro Kästchen bitte nur ein Spieler!

3) Möchtest Du Spieler vom Transfermarkt kaufen? Wenn ja, welche(n)?

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

Einen ungefähren Marktwert findest Du in der Mannschaftsaufstellung.

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Der Eintrittspreis ist ja

mal wieder wurscht, weil wir auswärts kicken...

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel? Im Moment stehen wir mit 50.000 Steinchen in der Kreide; das Zehnfache ist erlaubt.

Na, wißt Ihr schon, was Ihr uns raten würdet? Dann ab mit dem Kärtchen an unsere einfalllos gleichbleibende Adresse:

Joker Verlag
Kicker-Cup
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Die Auswertung der gesamten Weisheit wird natürlich wieder an uns hängenbleiben, gleichfalls die Verfüterung der Ergebnisse an Daisy... äh, unseren Fußballmanager. Ihr hingegen habt mal wieder die Chance,

ein paar Feinigkeiten zu gewinnen! Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal:

1 x 3D Construction Kit
3 x Joker-Shirt
3 x Sammelordner

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablösesumme
Maßler	Mit	19	200.500 DM

Das Spielfeld

Gegner

		Tor		
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
		Tor		

FC Joker

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1 Brork	Tor	28	23	180.000
2 Wunderlich	Tor	--	19	150.000
3 Bröselmair	Abw	23	30	320.000
4 Joker	Abw	17	23	190.000
5 Nettelbeck	Abw	18	30	220.000
6 Freckmann	Abw	--	11	60.000
7 Ponikwar	Mit	--	18	260.000
8 Regnet	Mit	15	19	220.000
9 Celal	Mit	15	19	190.000
10 Magenauer	Mit	11	24	250.000
11 M. Labiner	Mit	14	35	290.000
12 Dzierzynski	Ang	8	31	140.000
13 Stein	Ang	9	11	100.000
14 B. Labiner	Ang	7	29	230.000

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	10:0	16:5
2) Opafun	8:2	14:3
3) Un. Hofftschwer	8:2	13:4
4) Might & Matschig	8:2	9:6
5) Hammerfoot	7:3	16:4
6) FC JOKER	7:3	10:7
7) Blue Beiß	6:4	10:7
8) Bodo Tiltner	6:4	10:7
9) Indianerbones	6:4	11:13
10) Bummico	5:5	8:8
11) Raschmehr	5:5	10:11
12) Berlin East / West	5:5	7:8
13) Battle Kumpans	4:6	12:11
14) Wurm. Wolfschreck	4:6	8:11
15) Playpower	4:6	6:10
16) Austerwitz	2:8	7:15
17) AMS	2:8	3:13
18) Dragonfight	2:8	3:15
19) Hardball Killers	1:9	7:14
20) Langohrer SK	0:10	5:13

Ergebnisse: 5. Spieltag

FC JOKER	—	Bummico	0:0
Bodo Tiltner	—	AMS	1:0
Maniac Menschen	—	Battle Kumpans	4:3
Hammerfoot	—	Austerwitz	5:0
Indianerbones	—	Berlin East/West	0:3
Un. Hofftschwer	—	Dragonfight	5:0
Opafun	—	Playpower	3:0
Blue Beiß	—	Raschmehr	1:1
Wurm. Wolfschreck	—	Langohrer SK	2:0
Might & Matschig	—	Hardball Killers	2:1

Paarungen: 6. Spieltag

Battle Kumpans	—	FC JOKER
AMS	—	Might & Matschig
Bummico	—	Blue Beiß
Raschmehr	—	Hammerfoot
Dragonfight	—	Indianerbones
Berlin East/West	—	Bodo Tiltner
Hardball Killers	—	Wurm. Wolfschreck
Playpower	—	Un. Hofftschwer
Langohrer SK	—	Maniac Menschen
Austerwitz	—	Opafun



KICKER CUP



?EINS ZU CDTV - KONVERTIERU

Was gibt's Neues für's CDTV? Unter dieser Rubrik jedenfalls nix - hier wir die Programme in der Regel schonmal ausführlich getestet ha Grenzen hält, sollten Kurz

Shiftrix & Lettrix

Software 2000 zum ersten. Hemmungslos pressen die Plöner ihre Amigatitel auf CD, hier gibt's Tüfteln gleich im Doppelpack: Beim hektischen Lettrix müssen unter Zeitdruck vorgegebene Flächen mit begrenzt verfügbaren Formen aufgefüllt werden; Shiftrix ist ein „Klötzchen-Verschiebebahnhof“, wo sich gleichwertige Steine beim Aneinandertreffen in Mauern verwandeln. Dank der hü-

bschen Spielideen, der ordentlichen Steuerung, Levelcodes und des vernünftigen Preises machen die Steine-reien auch am CDTV Laune - allerdings nur, wenn man sich nicht daran stört, daß sich weder die Grafik noch der Sound noch sonst irgend-etwas gegenüber der Urver-sion geändert hat. Urteil: **In Ordnung** (Software 2000, ca. 79,- DM)



Snoopy - The Case of the missing Blanket

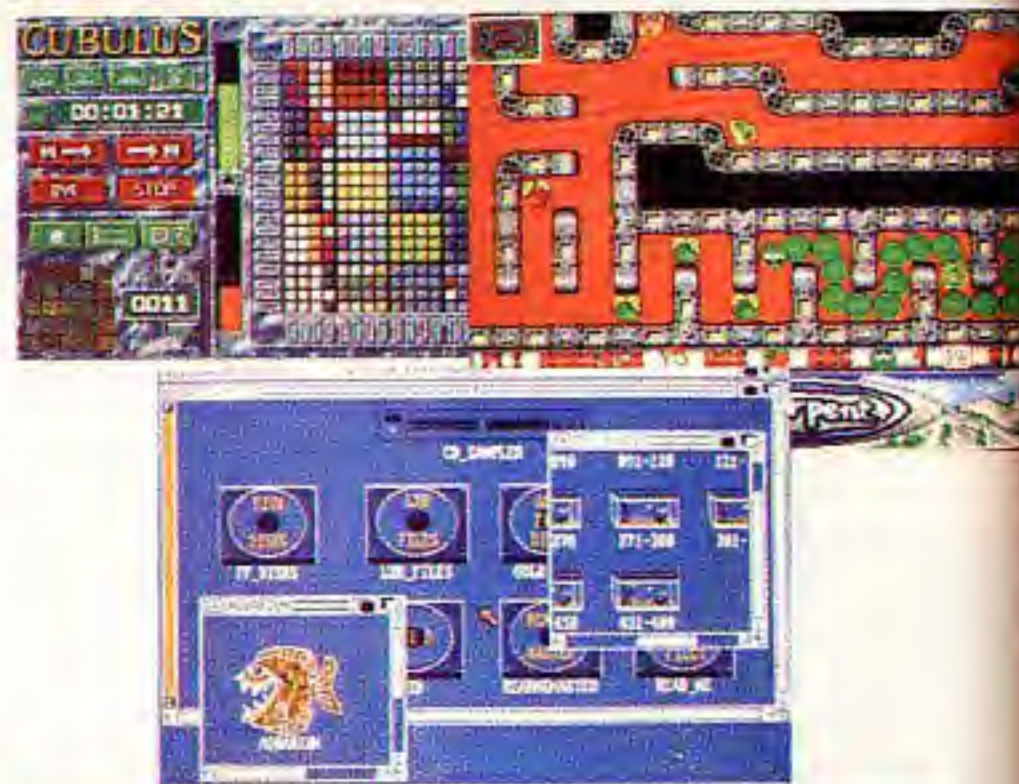
Nicht nur, daß uns dieser Langweiler vor zwei Jahren schonmal unter dem Titel „Snoopy - The cool Computer Game“ auf den Nerv gegangen ist, weder die Zeit noch das CDTV haben dem Teil gut getan. Auf der Suche nach Linus' Schmusedecke lenkt man Snoopy mehr schlecht als recht durch diverse Screens und sammelt

Gegenstände auf bzw. legt sie wieder ab. Kaum Handlungsmöglichkeiten, langsame sowie schlecht animierte Grafik und Sparsound machen die Hundehatz zum Trauerspiel. Alles in allem ein mieser Etikettenschwindel, oder anders gesagt eine **Katastrophe**. (The Edge, ca. 99,- DM)

Cubulus & Magic Serpent

Software 2000 zum zweiten. Noch ein Doppel, diesmal ist Grübeln und Geschicklichkeit gefragt. Cubulus zaubert Papa Rubiks berühmten Zauberwürfel auf den Screen, allerdings in einer zweidimensionalen Version. Um durch Verschieben von Farbreihen das anfängliche Chaos in wohlgeordnete Quadrate zu verwandeln, braucht es viel Geduld und ein gutes Gedächtnis, zumal in höheren Stufen bis zu 25 Quadrate auf einmal sortiert werden müssen. Magic Ser-

wander des guten alten „Nibbly“, durch 100 einfall-slos gestylte Labyrinth schlängelt sich hier ein ver-fressener Wurm - möglichst ohne mit sich selbst zu kollisionieren. Sowohl das brauchbare Denkspiel als auch der langweilige Wurmfortsatz wurden 1:1 vom Amiga übernommen, lediglich die Steuerung hat man dem CDTV-Pad angepaßt. Salomonisches Urteil: **Nix Besonderes** (Software 2000, ca. 79,- DM)



Fred Fish Collection

Umsetzung ist Umsetzung, auch wenn es sich mal nicht um ein Spiel handelt. Stolze 480 Disketten der bekanntesten PD-Serie für den Amiga sind hier auf einer Schillerscheibe versammelt, von Tabellenkalkulationen über Blumengieß-Steueranlagen bis zu Games ist Mr. Fish in seiner ganzen Vielfalt vertreten. Ohne Tastatur und Zusatzfloppy verweigert allerdings ein großer Teil der

Programme den Dienst, nur die Spiele laufen problemlos. Die Sammlung ist also weniger für CDTV-Besitzer interessant als für Leute mit Amiga und CD-Laufwerk. Da es die aber noch kaum gibt und der Preis nicht gerade dem PD-Gedanken entspricht, lautet das Urteil: **Überflüssig** (Hyper Media, ca. 129,- DM)

US ZWIE? NGEN IM KURZTEST



stellen wir CD- Umsetzungen altbekannter Amigasoftwares vor. Da
ben und sich der Unterschied zur Originalversion meist in (engen)
besprechungen genügen...

Holiday Maker

Software 2000 zum dritten. Mit Chris Földings deutschsprachigem Adventure wurde ein echter Klassiker auf's CDTV umgesetzt. Die Geschichte um vier Schüler, die auf einer Ferieninsel geheimnisvolle Todesfälle aufklären, hat bis heute nicht an Reiz eingebüßt und bietet sich dank der Iconsteuerung ja prima zur Konvertierung an – die Sache funktioniert auch mit der Fernsteuerung

ganz prächtig. Grafisch ist alles beim Alten geblieben, aber die Bilder sind immer noch ein Traum; dazu hat man dem Oldy atmosphärischen CD-Sound spendiert. Auch wenn das CDTV nicht annähernd ausgereizt wird, momentan eines der besten Adventures für dieses System! Daher unser Lob: **In Ordnung** (Software 2000, ca. 79,- DM)

Stadt der Löwen

Software 2000 zum letzten, das Beste kommt wie immer zum Schluß: Als der Nachfolger von „Holiday Maker“ vor rund zwei Jahren veröffentlicht wurde, hagelte es Auszeichnungen für dieses gelungene Adventure; darunter auch ein Joker Hit. Die ausgetüftelte Story voller Intrigen und Überraschungen führt den Spieler von einem exotischen Schauplatz zum nächsten (Singapur, China,

Japan, etc.). Zwar hat sich auch hier an der wundervollen Grafik nichts geändert, aber es gibt neue CD-Musik, und das vom Vorgänger übernommene Spielsystem ist nach wie vor gut. Wenn also schon keine neuen CDTV-Hämmer herauskommen, dann sollte man doch hier zuschlagen! Klares Urteil: **Schwer in Ordnung** (Software 2000, ca. 79,- DM)



My Paint

Solltet Ihr zwischen drei und zwölf Jahren alt sein und Euer Malbuch gerade gegen ein CDTV eingetauscht haben, dann könnte diese Umsetzung etwas für Euch sein: 100 SW-Bilder aus vier Themenbereichen warten darauf, mit einem Kinder-Malprogramm in kunterbunte Kunstwerke verwandelt zu werden. Unterschiede zur Amigaversion haben wir bis

auf den besseren Sound (chug chug macht die Eisenbahn...) und die etwas unhandlichere Steuerung via Joypad keine gesichtet. Als Einführung für kleine Kinder in die große Welt der Computer ist das Digi-Malbuch ein bißchen teuer, daher denken wir uns, es ist **Zum Vergessen**. (Saddleback Graphics, ca. 99,- DM)

Barney Bear & Fun School 3

Um alle Klarheiten restlos zu beseitigen: Dies sind zwei unterschiedliche Programme für ein und denselben Zweck – nämlich dem, Kids zwischen drei und sieben Jahren als Lernhilfe zu dienen. Wir nehmen allerdings schwer an, daß Ihr alle schon zählen, buchstabieren und Formen erkennen könnt, weshalb Ihr uns hoffentlich auch diesen Doppel-Kurztest verzeiht. Hüben wie drü-

ben gibt's hübsche Bilderchen und (im Unterschied zu den Amiga-Originalen) umfangreiche aber englische Sprachausgabe. Da man den Sinn solcher Software getrost bezweifeln darf und es hierzulande ja kaum Erstklässler mit Englischkenntnissen gibt, halten wir die Teile für ziemlich **Überflüssig**. (Free Spirit bzw. Database, je ca. 79,- DM)

multimedia



Nützliches & Unnützes rund um das

Da man bei Commodore darauf besteht, daß das CDTV eine Multimedia-Maschine und *keine* Spielkonsole ist, stehen uns allerlei „Anwendungen“ für das Teil bevor. Höchste Zeit, dafür eine eigene Seite ins Leben zu rufen...

Advanced Military Systems

Ein digitales Bilderbuch für Falken: Über 1000 Bilder der neuesten militärischen Errungenschaften kann sich der Krieger hier zu Gemüte führen, vom Stealth Fighter bis zum U-Boot der Typhoon-Klasse wird alles in hervorragender Qualität ge-

zeigt. Dazu gibt's Kommentare in englischer Sprache und passende Musikuntermalung. Da entsprechende Bücher auch nicht viel billiger sind, lautet das Urteil für Fans: **brauchbar** (Dominion, ca. 80,- DM)

Illustrated Holy Bible

Auch das haben wir schon immer vermißt: die komplette Bibel auf CD. Das Alte und Neue Testament präsentiert sich hier in englisch, begleitet von gezeichneten Bildern, Sprachausgabe oder Musik gibt's keine.

Also ein Muß für alle, denen die Taschenbuchausgabe der heiligen Schrift zu unhandlich und umständlich ist... Klares Urteil: **sinnlos** (Animated Pixels, ca. 110,- DM)

Garden Plants & Indoor Plants

Darauf habt Ihr sicher schon Euer halbes Leben gewartet: Hilfestellung bei der Auswahl des Grünzeugs für Garten und Fensterbank. Man gibt Bedingungen vor (Größe/Farbe der gewünschten Pflanze, Schatten/Sonne, etc.), die Programme suchen dann geeignete Gewächse

aus und geben Infos in Text und Bild zum Besten. Mit wirklich nützlichen Tips, z.B. über Schädlingsbekämpfung, können sie leider beide nicht dienen. Daher unser Urteil: **überflüssig** (Intersearch Systems, je ca. 110,- DM)

New Electronic Cookbook

Der digitale Meisterkoch für die Hausmutter mit CDTV neben dem Herd: Geboten werden Rezepte für praktisch alle Gelegenheiten. Per Cursor darf man ein paar Zutaten zusammenstellen, das Programm macht daraus

Menüvorschläge, garniert mit gelungenen Bildern von Speis und Trank - für Hobbyköche mit Englischkenntnissen gar nicht mal sooo verkehrt, nur ziemlich teuer. Urteil: **brauchbar** (Xiphios, ca. 120,- DM)

World Vista

Die ganze Welt auf einer Schilllerscheibe: Das Sightseeingprogramm bietet toll digitalisierte 'Landschaftsbilder, Folkloristisches in Ton und Text sowie die wichtigsten Redewendungen der jeweiligen Landessprache. Leider stößt man

recht schnell an die Grenzen der Möglichkeiten, die Beschreibungen (besonders kleinerer Länder) sind wenig detailliert. Ein überteuerter Atlas, das Urteil lautet: **überflüssig** (Applied Corp., ca. 110,- DM)

MEINUNG

Sieht man sich dieses Angebot an über-
teuerten Slide-
shows an, und
zieht man dann
noch ins
Kalkül, daß
spieletechnisch
fast ausschließ-
lich Umsetzun-
gen (noch dazu
meist nur von
Flops!) veröf-
fentlicht wer-
den, kann ei-
nem angst und
bange werden!
Uns kommt
das CDTV
langsam wie
ein dreijähriger
Selbstmörder
vor - wenn es
so weitergeht,
ist es mausetot,
noch ehe es
richtig gelebt
hat... (rl)



X-POWER

PROFESSIONAL

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT

AMIGA SUPER CARTRIDGE

AMIGA 500 UND 2000



• Programm-Freeze • Monitor – Assembler
• Top Grafik-Editor • Dia-Show-Generator
• Sprite Editor • Sound Scan & Replay
• Packer • Virus-Checker • Came-Cheat
mit Original X-COPY professional

• 2-Drive Disk Utility • 4-Kanal Stereo Sound
• Customchip Backup Ram • Spiegeladressen
• Trainer Mode • Help Screens • Infoscreen
• schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen

• Betriebszustandsanzeige durch LED
• Durchgeschlossener Expansions-BUS
• Automatische Konfigurationserkennung
• Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
• Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
• Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
• Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt
• GRAFIK-TOOLS: Manipulation der Grafikdaten und Sprites, Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy
• MONITOR-ASSEMBLER: Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr
• SOUND-TOOLS: Speicherscan nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung
• DISK-TOOLS: X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
• Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer

Distributoren: Rusiware, Leisure-Soft, Data & Electronics, Alcontini, Karasoft, Watzdorf, Intercomp, Chara Data, Cat & Korsch, Bus Plus, Pulsar US

INFO-HOTLINE: 0 22 73 / 27 20

Keiner soll sagen, wir würden Commodores Wunderkästchen links liegen lassen: Neben Erstveröffentlichungen, Konvertierungen und Multimedia-Software stellen wir Euch selbstverständlich auch die neuesten Erweiterungen rund ums CDTV vor!

Maus Joystick-Adapter

Vorbei die Zeiten, als man sich noch mit der Wabbelsteuerung der Fernbedienung begnügen mußte – Adapter zum Anschluß des Lieblingssticks bzw. des gewohnten Mäuschens haben nun bereits diverse Hersteller im Angebot! Zum Einbau muß allerdings das CDTV geöffnet (Achtung: Garantieverlust!) und ein Chip ausgehebelt werden. Leute mit zwei linken Händen sollten das lieber einem erfahrenen Kumpel überlassen. Auch wenn die Maus bei manchen Games nicht funktioniert, lohnt sich die Mühe. Die Adapter gibt's mit ein oder zwei Steckern, der Preis liegt zwischen 75,- und 100,- DM.

Tastatur

Wer seine Tasten gern im schwarzen Edeldesign hätte, besorgt sich das originale CDTV-Keyboar von Commodore; es kostet ca. 240,- DM und ist baugleich mit der handelsüblichen 2000er-Klaviatur. Die Alternative wäre ein Tastaturadapter für 25,- DM, der an der Rückseite des Geräts eingesteckt wird und den Betrieb eines regulären (natürlich extra zu besorgenden) A2000-Keyboards ermöglicht. Hat man hingegen eine PC-Tastatur herumliegen, braucht man einen anderen Adapter, der mit 100,- DM zu Buche schlägt.

Infrarot-Maus

Ganz ohne Gefummel am Gehäuse kann man die nachtschwarze Maus von

Commodore betreiben, denn es handelt sich dabei (genau wie bei der Fernbedienung) um ein infrarotgesteuertes Gerät. Vor- und Nachteile dürften bekannt sein: Einerseits gibt's kein Kabelgewirr, andererseits muß die Maus immer genau vor dem CDTV platziert werden, sonst funktioniert das Teil nicht richtig. Und ganz billig

ist der Spaß auch nicht, stolze 169 Mäuse will Commo für die Original-Maus.

Infrarot-Trackball

Eine gute Alternative zum Nager: Mit diesem Gerät rollt es sich sehr angenehm, sämtliche Funktionen der Fernsteuerung sind auf ei-

nem Tastaturblock integriert und zwei reguläre Joystickanschlüsse gibt's obendrein. Wer sich an infrarotspezifischen Mankos wie dem hohen Batterieverbrauch und der „Platzierungsvorschrift“ nicht stört, ist mit 255 Märkern live dabei.

Diskettenlaufwerk

Wie man an Grundgerät, Maus und Trackball sieht, schaut Commodores Zukunft ziemlich schwarz aus – keine Frage, daß auch die neue CDTV-Floppy farblich zur Produktlinie paßt. Schwarz in schwarz kostet hier allerdings saftige 325,- DM, und das, obwohl jedes stinknormale Amiga-Laufwerk ebenso gut mit dem CDTV zusammenarbeitet. Also, wir würden zu Eurem alten Läufer und einer Dose schwarzen Lack raten...

Sonstiges

Probleme mit dem Durchblick? Falsche Monitor-Norm (RGB bzw. Scart)? Einfach für 109,- DM Commodores Scart-Adapter besorgen, statt des HF-Modulators einstecken, fertig! Für passionierte Videofilmer hält der Hersteller in Kürze ein Genlock-Interface bereit, mit dem sich TV- und CDTV-Bilder für Titel, Abspanne und andere Tricks mischen lassen. Kostenpunkt: 415,- DM.

Info & Bezug:
Richartz Software-Service
 Tel.: 02153/37 36
Held-Computer
 Tel.: 06731/86 44
Commodore-Fachhandel

Maus Joystick-Adapter



Infrarot-Maus



Tastatur-Adapter



Infrarot-Trackball



DeluxePaint IV

1985 läutete „DeluxePaint“ den Aufstieg des Amigas zum viel gepriesenen Grafikwunder ein. In der zweiten Auflage war das Malprogramm noch perfekter, beim dritten Anlauf kamen auch Animationen ins Spiel. Nun ist der vierte Teil da – und damit eine neue Sensation?

Der Amiga Joker meint:
DeluxePaint IV – ein
Profi-Werkzeug ohne
Wenn und Aber!

Der Lieferumfang läßt kaum Bombastisches erwarten: schlappe drei Disketten für das Programm samt ein paar Bilderchen und Animationen, eine vierte mit einem „DeluxeVideo III“ Demo als Zugabe – jedes Sierra-Adventure hat da mehr zu bieten! Aber Laden geht vor Spekulieren...

Auf den ersten Blick kommt bei der grau schattierten Benutzeroberfläche Kickstart 2.0-Feeling auf; auf den zweiten scheint es, daß lediglich die Vorzüge der Vorgänger übernommen wurden: Linien, Vielecke und Kreise lassen sich gemustert oder farblich abgestuft darstellen, Bildausschnitte können gezoomt, auf andere Objekte projiziert oder dreidimensional verzerrt werden. Erst der dritte Blick enthüllt die neuen bzw. verbesserten Funktionen: Verminderter „Treppeneffekt“ bei schrägen Linien und starken Farbkontrasten (Antialiasing), zuverlässigerer Schutz von Bildausschnitten gegen unbeabsichtigtes Überpinseln (Stencil-Funktion), drei Menüs mit 256 anstatt der üblichen 32 Farben, feinste Farbverläufe mit bis zu 30 Zwischentönen und verbessertem Dithering – und es wird jetzt endlich auch der HAM-Modus mit seinen 4096 Farben unterstützt!

Das wahre Highlight der neuen Version sind aber die phantastischen Animationsfunktionen: Vorbei die Zeiten, da man Bewegungspha-

sen noch Stück für Stück per Hand zeichnen mußte, die „Depperlarbeit“ (professioneller gesagt das „Tweening“) übernimmt jetzt der Amiga! Nur mehr das erste und letzte Bild des digitalen Daumenkinos muß vorgege-

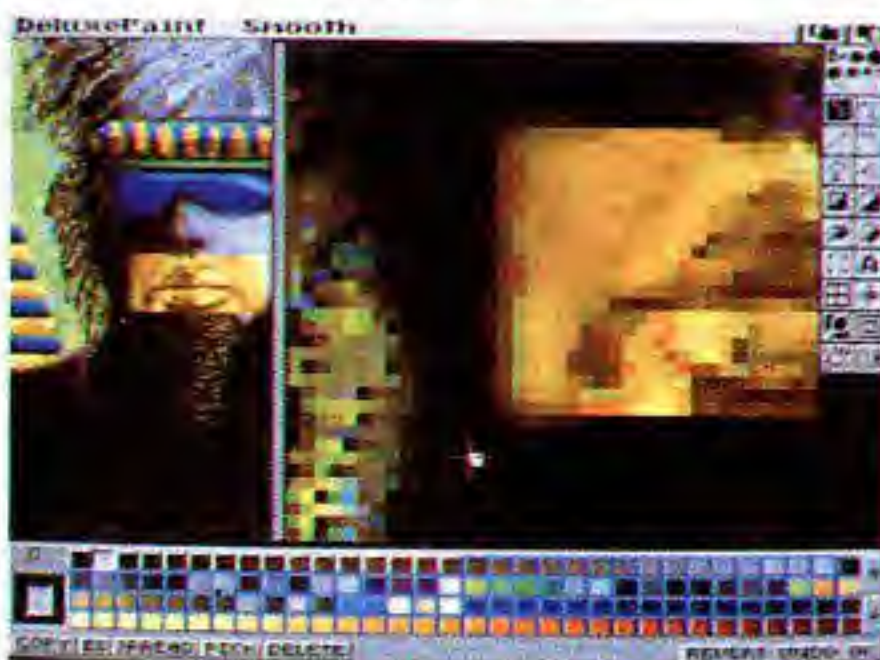
ben werden, das Programm berechnet automatisch die erforderlichen Zwischenschritte. Am integrierten Leuchttisch kann jedes Einzelbild der Animation mit den üblichen Malwerkzeugen nachbearbeitet werden,

während gleichzeitig das davorliegende (etwas dunkler) angezeigt wird. So können die Unterschiede ganz genau überprüft werden, anschließend betrachtet man seinen „Zeichentrickfilm“ nochmal Bild für Bild im Kontrollmenü. Hier lassen sich noch einzelne Bilder einfügen, per Mausklick läuft die Geschichte vorwärts oder rückwärts ab. Apropos ablaufen: Mit dem „Player“ funktioniert das später sogar ohne das Hauptprogramm, damit auch wirklich jeder in den Genuß Eures Kunstwerks kommt!

Summa summarum ist Electronic Arts mit DeluxePaint IV seiner Konkurrenz mal wieder um Meilen voraus, allerdings hat die geballte Funktions-Power auch ihren Preis: Selbst wenn der Computer-Picasso bereit ist, die geforderten 359,- DM über den Tresen zu schieben, braucht er doch mindestens ein, besser noch zwei oder gar mehr MB, um wirklich alle Features nützen zu können. Dafür sind aber sämtliche Bildschirmtexte und die 300 Seiten starke Anleitung auch in deutsch erhältlich. (rl)



Wer kann, der kann!



Pixel um Pixel, Farbe für Farbe!



Ob die Jungs
in den Disney-Studios
es wohl
besser können?

Vorzüge:

- erschöpfende Funktionsvielfalt
- hervorragende Bedienbarkeit
- ausgezeichnetes Animationsstudio
- sehr gute Dokumentation

Nachteile:

- hoher Preis
- semiprofessionelle Systemanforderungen

USER CLUB

Doppelt hält besser!

Wer mal versucht hat, per Workbench eine Sicherheitskopie zu erstellen, der weiß, daß Kopierprogramme nicht nur Raubkopierern gute Dienste leisten. Wir haben uns die drei leistungsstärksten Vertreter der Zunft etwas genauer angesehen.

X-Copy Professional

Die Weiterentwicklung aus den Klassikern „Fast Lightning“ und „White Lightning“ bewährt sich schon seit Jahren, mittlerweile ist bereits die Version 5.0 erhältlich. Backups von ungeschützter Software lassen sich rasend schnell erstellen, aber auch ein „normaler“ Kopierschutz ist für X-Copy Professional kein großes Problem. Außerdem werden viel Komfort und recht nützliche Zusatzfunktionen geboten. Für Insider: BAM-Copy, DOS-Copy+, Killsys, Diskcheck, Speedcheck, Install, Optimize, Formatieren, Directory anzeigen, Kopieren über RAM und mit vier Laufwerken. Für (Noch-) Outsider: Selbst mit nur 512K Arbeitsspeicher und ohne Zweitlaufwerk kommt man in vertretbarer Zeit und ohne große Diskwechselei zu seinem Duplikat. Zudem kann man nachgucken, ob auf der Zieldiskette schon was drauf ist, oder selbige formatieren.

Auf der X-Copy-Disk findet man darüberhinaus einige „Bonusprogramme“, etwa eine Art CLI-Mate und als besonderen Leckerbissen den Hardware-Kopierer „Cyclone“.

Hardware-Kopierer heißt das Ding wegen eines kleinen Zwischensteckers, der zwischen Zusatzlaufwerk und Amiga-Port gesteckt wird. Damit geht's dann selbst Spezialfällen wie „Kick Off 2“ an den Kragen, und sogar Longtracks (ein relativ lästiger Kopierschutz...) kapitulieren in aller Regel vor dem Nibbler. Schließlich enthält

die Disk auch noch ausführliche deutsche Anleitungen zu sämtlichen Funktionen.

Tetra Copy

Hier gibt's zwar nicht ganz so viele Funktionen wie bei X-Copy, aber dafür ein Feature, das man woanders vergeblich suchen wird: Eine

„Tetris“ Variante versüßt die Warterei auf's Backup, per Datalink fallen die Steine sogar auf zwei Rechnern gleichzeitig. Abgesehen von diesem Gimmick überzeugt Tetra Copy vor allem durch seinen durchdachten Aufbau und die hohe Benutzerfreundlichkeit; so lassen sich etwa bestimmte Tracks (= Spuren) einzeln anwählen und bearbeiten, was gerade für Vielkopierer eine echte Arbeitserleichterung ist.

Project D

Der Dritte im Bunde ist ebenfalls schon ein alter Bekannter, besonders Gelegenheitskopierer werden an diesem Programm viel Freude haben. Man findet sich auf Anhieb mit allen Funktionen zurecht, außerdem können mit Project D auch PC- und ST-Programme kopiert werden – genau wie eine ganze Reihe von (älteren) Spielen, die eigentlich nicht kopierbar sind... Zusätzlich gibt's wieder diverse Tools und Utilities, wie einen Mini-Diskeditor und ein Programm zum Katalogisieren von Disketten.

Fazit

X-Copy Professional ist derzeit ganz klar das vielseitigste und leistungsfähigste Paket, Tetra Copy kann man dagegen den unermüdlichen Dauerzockern empfehlen, während Project D erste Wahl für all jene ist, die ohne langes Fackeln draufloskopieren wollen. Last not least die Preise: Tetra Copy kostet ca. 59,- DM, die anderen beiden je nach Anbieter zwischen 80,- und 100,- DM. Zu beziehen im gutsortierten (Versand-) Fachhandel, Project D gibt's allerdings nach wie vor nur bei Importhändlern. (mm)



Cyclone



Tetra Copy



X-Copy Professional



Project D

AUF ZUR NEUEN:



Tolle Spiele für den
Amiga, jeden Monat **NEU**
auf Amiga fun!



STROMAUSFALL

Mal ehrlich: Ist unser Stromausfall nicht sagenhaft? Wo sonst könnt Ihr durch sagemumwobene Dungeons schleichen oder Euch an einer nicht minder sagemumwobenen Luftschlacht beteiligen? Wie bitte, am Computer? Na, da kann's ja jeder...

Für unsere heutigen Testkandidaten braucht Ihr weder Computer noch Strom, bloß ein paar Mitspieler. Und die sollten bei den jetzt hereinbrechenden Herbststürmen ja problemlos aufzutreiben sein – wo doch Ge-

witter und damit verbundene Stromausfälle gerade Hochsaison haben. Gemeinsam könnt Ihr dann in den Zweiten Weltkrieg oder durch die Dungeons ziehen. Doch Alter vor Jugend...

The New Dungeon!

Der „Neue Dungeon“ ist nämlich alles andere als neu – ursprünglich haben ihn die AD&D-Fabrikanten von TSR bereits 1975 gebaut! Andererseits ist er sooo alt nun auch wieder nicht, denn soeben haben wir die erweiterte Neuauflage in den Geschäften gesichtet.

Bis zu sechs Glücksritter dürfen hier antreten, um ein unterirdisches Labyrinth seiner Schätze und Monster zu berauben, notfalls funktioniert's auch allein (ist aber stinklangweilig!). Im Unterschied zu den „echten“ Rollenspielen sind die „bebretterten“ Abenteurer einander spinnefeind, Konkurrenz belebt das Geschäft. Freilich kann man sich auch zusammentun, um einem besonders erfolgreichen Kollegen Knüppel zwischen die Beine zu werfen. Merke: In der Liebe und unter der Erde ist alles erlaubt...

Deshalb braucht Ihr Euch aber nun nicht gleich in den Keller zu verdrücken, ein großer Wohnzimmertisch tut's auch. Auf den legt Ihr

das gigantische Spielbrett aus festem Karton, und schon stehen allerlei Kammern, Hallen und Gänge zur Erforschung bereit – hübsch auf sechs Level verteilt und farblich abgegrenzt. Weiters gibt's entsprechend eingefärbte Kärtchen, die dazu passende Monster und Schätze symbolisieren. Wenn Ihr jetzt noch die beiden Würfel und die (furcht-



bar violetten) Spielfiguren aus der Packung holt, kann es losgehen: Jeder der Recken darf bis zu fünf Felder pro Runde ziehen. Falls dabei ein Raum betreten wird, muß man eine Monsterkarte nehmen und sich mit dem Vieh duellieren. Die Kalaschnikov bleibt allerdings im Schrank, wir machen das mit den Würfeln und einem handlichen Kampfsystem. Ist der Ork im Orkhimmel bzw. die Riesenschlange einen Kopf weniger riesig, nimmt sich der Killer ein Schatzkärtchen; die Kammer ist nunmehr leer und für alle frei zugänglich. Aber jetzt kommt's: Verlierer verlieren – nämlich alle gesammelten Kostlichkeiten, zudem müssen sie wieder ganz von vorne anfangen!

Das hört sich simpel an und ist es auch, weniger simple

Gemüter sollten daher auf das erweiterte Regelwerk zurückgreifen. Aber ob nun mit besonderen Charaktermerkmalen, Zaubersprüchen und Verwundungen gekämpft wird oder nicht, stets ist eine bestimmte Summe Goldes das Ziel allen Strebens. Um das zu erreichen, darf man übrigens stracks in den höchsten Level marschieren (in der Liebe und unter der Erde...), allerdings sind dort nicht nur die Schätze imposant! Nebenher würzen Geheimtüren und kleine Überfälle auf die Mitspieler das Geschehen. Fazit: Dank der einfachen Regeln und einer deutschen Anleitung ein feiner Einstieg ins Abenteuerergewerbe. So mit einem Hauch von „Malefiz“...





Battle of Britain



Der Titel kommt Euch bekannt vor? Uns auch! Mit Lucasfilms Simulation hat das Teil aber trotzdem wenig am Flügel, hier sind vielmehr zwei Hardcore-Strategen gefragt. Die beamen sich mittels TSRs zweitem Spiel des Tages zurück ins Jahr 1940, wo einer die ruhmreiche Royal Air Force übernimmt, während der andere für die Luftwaffe der Krauts abhebt. Auf dem Spielbrett ist England und die französische Kanalküste zu sehen, alles fein säuberlich in Planquadrante unterteilt. Ganz wie in der richtigen Geschichte stehen den beiden nun unterschiedlich starke Luftflotten zur Verfü-

gung, und zwar in Form kleiner Plastikflieger. Die deutsche Seite stationiert ihre Bomber- und Jägerstaffeln in zufälliger Verteilung auf den diversen Fliegerhorsten und zieht zunächst zwei Aufgabenkarten (Bombardierung von Städten, Flugplätzen oder Radarstationen). Der Brite muß dagegen versuchen, die Ausführung dieser (ihm unbekannten) Missionen zu verhindern. Jeder Flug kann pro Runde um bis zu drei Felder bewegt werden; treffen sich zwei feindliche Figuren im gleichen Quadrat, kommt es zum Luftkampf mit Hilfe der Spezialwürfel. Die Regeln hierfür sind trotz

der deutschen Anleitung ein wenig konfus, aber wo ein Wille ist, ist auch ein Sieger. Nach fünf Runden gilt eine Angriffswelle als beendet; zu diesem Zeitpunkt noch nicht erfüllte Aufträge sind gescheitert. Für die zweite Welle werden wieder zwei Missionen gezogen und immer so weiter, bis insgesamt vier davon erfolgreich absolviert wurden. Dann geht's ans Zählen: Gelöste Aufgaben (bzw. verhinderte für die britische Seite) bringen ebenso Punkte wie abgeschossene Gegner, und dreimal dürft Ihr raten, wer gewinnt... So, ehe Ihr Giergeier nun bei uns auf der Matte steht, um an die beiden Ergüsse aus der TSR-Denkfabrik zu kommen, verlosen wir die guten Stücke lieber gleich freiwillig. Jeder, der uns die folgenden Fragen richtig beantwortet (und seine Adresse auf die Postkarte schreibt), hat schon mal ganz gute Aussichten, eines zu ergattern. Erstens: TSR bringt ja die AD&D-Spiele heraus – aber wer hat AD&D erfunden? Zweitens: Lucasfilms Battle of Britain hat noch einen Übertitel –

wie lautet er? Keine Frage ohne Antwort, hier kommen die richtigen vom letzten Heft: „Weißwurst-Aquator“ und „Astronomie“. Fehlt noch was? Ja, unsere Adresse:

Joker Verlag
„Stromausfall“
 Untere Parkstr. 67
 D-8013 Haar

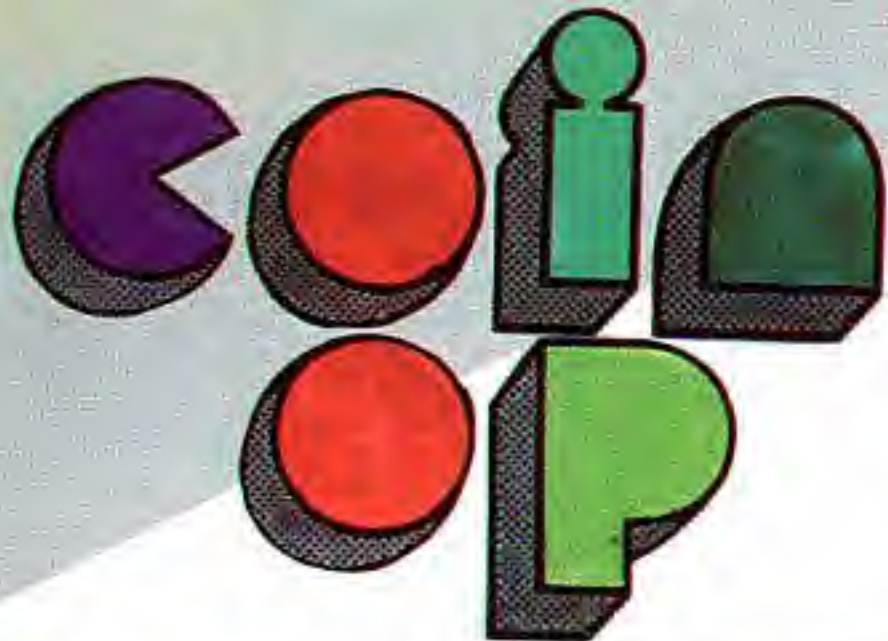


The New Dungeon

Spielmaterial: 74%
Spielregeln: 80%
Spielreiz: 72%
Besonderes: Schon für achtjährige Abenteurer geeignet, geradezu „kindisch“ auch der Preis!
Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 39,- DM
Bezug: Playsoft
 Teichweg 6
 3550 Marburg
 Tel.: 06421/48 19 72

Battle of Britain

Spielmaterial: 81%
Spielregeln: 46%
Spielreiz: 69%
Besonderes: Vom Brett bis zu den Figuren ist alles wunderbar stabil – das hat Seltenheitswert!
Schwierigkeit: Für Fortgeflogene
Preis: ca. 65,- DM
Bezug: Playsoft
 Teichweg 6
 3550 Marburg
 Tel.: 06421/48 19 72



Nebelschwaden ziehen durch die herbstliche Stadt, als zwei Gestalten mit hochgeschlagenem Kragen auf ein hell erleuchtetes Gebäude zusteuern—wer mag das sein? Batman und Robin? Pat und Patachon? Nö, bloß Oskar und Michael am Weg in die Spielhalle...



The King of Dragons

Dieses Games ist gleich in mehrfacher Hinsicht interessant: Erstens ist es ziemlich ungewöhnlich, in der Spielhalle eine Fantasy-Kloppelei mit Rollenspielelementen zu entdecken, zweitens ist die Grafik einfach sagen-

haft, und drittens kommt das Spiel von Capcom – es ist also mit einer Amiga-Umsetzung von U.S. Gold zu rechnen!

Bis zu drei Helden dürfen gleichzeitig ran, als Spielfi-

guren stehen Dwarf, Cleric, Fighter, Wizard und Elf zur Wahl. Es gilt, zahlreiche Mini-Quests (= Level) zu absolvieren, wobei der Erfahrungslevel (= Kampfkraft) mit der Menge an umgenieteten Orks, Werwölfen, Skeletten, Drachen und Minotauren anwächst. In den horizontal scrollenden Landschaften stehen massenhaft Kisten herum, manche davon enthalten Gold (= Punkte), andere Smartbombs und wieder andere sind echte „Gefriertruhen“ – wer sie öffnet, erstarrt kurzfristig zum wehrlosen Eisblock! Jeder Abschnitt und das dazugehörige Riesenmonster muß innerhalb eines Zeitlimits erledigt sein, für übriggebliebene Sekunden gibt's Bonuspunkte.

Trotz der Rollenspiel-Anleihen ist **The King of Dragons** eigentlich nur ein ganz normales Prügelspiel, aber was

für eines! Alle Sprites sind herrlich groß, die Monsterschar läßt gestalterisch keinerlei Wünsche offen. Dazu gesellen sich farbenprächtig und detailliert gemalte Hintergründe, die mit kleinen Animationen (Vögel fliegen, Häschen hoppeln, das Laub fällt...) aufwarten können. Die stimmungsvollen Musiken und feinen FX sind ebenfalls Spitze, lediglich die Zwei-Knopf-Steuerung hätte etwas komplexer ausfallen können – immer nur Kloppen oder Hüpfen ist auf Dauer halt ein bißchen eintönig. Zum Trost darf man alle zwei Stages die Figur wechseln, wobei der Ersatzheld allerdings auf einem etwas niedrigeren Erfahrungslevel startet. Insgesamt jedenfalls ein tolles Actiongame, das schon wegen der gelungenen Präsentation zu immer weiteren Continues animiert!



Power Spikes

Video Systems bedient Volleyball-Fans mit wenig Arcade-Erfahrung: Die Steuerung dieser 4-on-4 Variante für bis zu zwei Spieler ist ein Musterbeispiel an Simplizität! Geführt wird jeweils nur ein Sportler, den Rest der Mannschaft dirigiert die CPU. Aufschläge, Verteidigung und Schmetterbälle, alles läßt sich mit einem einzigen Knöpfchen erledigen – einfach das blinkende Männchen zum Ball lotsen, sobald auch der blinkt, drücken, basta.

Die Präsentation steht dem Gameplay in punkto Schlichtheit nicht nach, die Sprites sind ebenso uninspi-

riert gezeichnet wie bescheiden animiert und tollern über ein Spielfeld mit (immerhin ruckelfreiem) Minimalscrolling. Für Abwechslung sorgen eingeblendete Spieler-Portraits nach jedem Punkterfolg, auch das Konterfeie des Schiris ist öfters zu sehen. Und der Sound? Nun, das Publikum raunt, der Schiedsrichter pfeift, die Bälle machen „poing, poing“, und der Tester wundert sich über soviel Einfallsreichtum...

Naja, wenigstens kann man sich das Land aussuchen, für das man antreten mag, wenigstens macht die Sache zu zweit ein bißchen Spaß. Unsere Empfehlung: für Gelegenheitssportler mit ein paar Mark zuviel in der Tasche,



Bouncing Balls

Zum Schluß wird's nochmal richtig originell, das neue Game von Comad ist eine Mischung aus „Pop Up“, „Klax“, „17 + 4“ und „Strip Poker“. Na, kennt Ihr Euch aus? Also wir haben anfänglich nicht so ganz durchgeblickt...

Mittlerweile haben wir das Prinzip aber begriffen: Eine

Ente (sieht aus wie Duffy Duck) schießt bunte Bälle mit unterschiedlicher Wertigkeit in ein kleines Labyrinth, unten sind farbige Auffangbehälter, die der Spieler öffnen und schließen kann. Der richtige Ball im richtigen Schacht bringt so viele Punkte, wie das jeweilige Bällchen wert ist, läßt man es hingegen in den falschen Behälter hüpfen, werden ebensoviele Punkte vom



Konto abgezogen. Der Witz dabei: Es muß (wie beim „17 + 4“) *exakt* eine vorgegebene Punktzahl erreicht werden, nicht mehr und nicht weniger. Wer's schafft, bekommt zur Belohnung eine grobkörnig digitalisierte Stripperin zu sehen.

Dazu gesellen sich Erleichterungen wie eine Anzeige des nächsten Balls oder Bomben, mit denen man falsch besetzte Schächte

leersprengen kann, aber auch Gemeinheiten wie verdeckte Spielkarten, die den gesuchten Score beeinflussen. Man darf zu zweit auf einem Split-Screen antreten, Grafik und Sound sind kaum mehr als zweckmäßig. Alles in allem ein ziemlich überdrehter Reaktionstest, der aber trotz der schwachen Präsentation und des krassen Prinzips nicht so ganz reizlos ist – seltsam, aber wahr! (ml)

Computer Cocktail

24 Std. Bestellservice:
07531 / 56227

Jedes Programm wenn nicht anders angegeben nur:

DM 4,-

VASIB Public Domain Serie:
Alle Disketten selbststartend!
Fast alle Anleitungen in Deutsch!
ab 10 Programme 3,60 pro Prog.
ab 20 Programme 3,30 pro Prog.
ab 30 Programme 3,00 pro Prog.

- 01 Mad Factory - jump n run Spiel
- 02 Broker - Börsensimulation
- 03 Moria 3.0 - Graphik Adventure
- 04 Peters Quest - jump n run Spiel
- 05 Dragons Cave - Adventure
- 06 Mechfight - Rollenspiel
- 07 Blizzard - Das beste Ballerspiel
- 08 Pythagoras - Strategie Spiel
- 09 Handel - Handelssimulation
- 10 Monopoly - Brettspielumsetzung
- 11 Moonbase - Geschicklichkeitsspiel
- 12 Drive Wars - Ballerspiel
- 13 Head Games - Ballerspiel
- 14 Megaball - Arkanoid Umsetzung
- 15 Drip - lustiges jump and run Spiel
- 16 Hollywood - Frage Quiz
- 17 Risk 3.0 - Brettspielumsetzung
- 18 Stone Age - Labyrinthspiel
- 19 Großkapitalist - Han.Simulation
- 20 Emporos - Handelssimulation
- 21 Q-Ball II - jump and run Spiel
- 22 Chess 2.0 - Schach Spiel
- 23 Move - Denk Spiel, Suchtgefahr...
- 24 Pacer - Pac Man Variante
- 25 Atlantis - Graphik Adventure
- 26 Dark Star - Ballerspiel

- 27 Exterminate - Ballerspiel
- 28 Jumpy - Hüpf Spiel
- 29 Wizzys Quest - jump n run Spiel
- 30 Alien Force - Ballerspiel
- 43 Flaschbier - Das Werner Spiel
- 45 Star Trek - 3 Disks, 1 MB
- Preis: nur DM 10,-
- 48 Pac Man 87 - Pac Man Variante

Superpakete:

- Sound 1:
- 5 Disks mit Super Sound DM 20,-
- Sound 2:
- 5 Disks mit Super Sound DM 20,-
- Sound 1 und Sound 2 zusammen:
- 10 Disks mit Super Sound DM 30,-
- Spiele 1:
- 10 Disks voll mit Spielen DM 30,-
- Spiele 2:
- 10 Disks voll mit Spielen DM 30,-
- Spiele 1 und Spiele 2 zusammen:
- 20 Disks voll mit Spielen DM 50,-
- Einsteiger 1:
- 10 Disks voll mit nützlichen Programmen für nur DM 25,-

Zu wenig Speicher?

512 KB Speichererweiterung für Amiga 500, abschaltbar, mit Uhr und Akku - Sonderpreis:

A502 nur DM 79,-

Public Domain

Jede Disk DM 2,40
ab 10 St 2,20 / Disk
ab 50 St 2,00 / Disk
ab 100 St 1,80 / Disk
Fred Fish
Bavarian
Kickstart

Programmieren lernen mit AmigaBASIC

Programmierkurs für Einsteiger. Lernen Sie erfolgreich Programmieren. Infos anfordern!!!

DeLuxe Sound 3.0 DM 215,-
DeLuxe View 4.3 DM 369,-
VideoSplit 2 DM 289,-

VASIB

Postfach 101628 * 7750 Konstanz 1
Kostenloser Katalog m. fast 700 Produkten, davon über 500 Spiele. Gleich anfordern!!!
Wir liefern per Nachnahme (+ 8,-DM) oder per Vorkasse (Scheck + 5,-DM). Ausland nur per Nachnahme (+ 20,-DM)
Alle Versandkosten bis 5 Kg Gewicht. Wir suchen laufend gute Software. Wir bieten faire Konditionen. Infos anfordern!!

Nr. 90001

Joker-Shirt - Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exklusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL). Nur DM 19,90



Nr. 900005

Disketten-Aufkleber - Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskop-

pien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Nr. 90002

Joker-Jogger - Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M,L,XL,XXL.

Schon für modische DM 49,-



Nr. 900004

Sammelordner - Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren... Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-



Nr. 900007

Solarrechner-Diskette - Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist. Ausgerechnet für DM 19,-

Nr. 90003

Zeitgeist - Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert und ausschließlich nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben Schwarz oder Weiß, für zeitlos günstige DM 59,- pro Uhr

DOS
DOS
DOS

Karl und Mechthild Dreyer

DOS

für
Einsteiger, Aufsteiger
und
Umsteiger

DOS
DOS
DOS

ECA
soft

Nr. 900006

Horizontenerweiterung I - Das „DOS-Buch für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger“ von ECA ist genau das, was der Name verspricht: Ein verständlich geschriebenes Lern- und Nachschlagewerk für alle, die mal in die Welt der MS-Dosen schnuppern wollen! Für einsteigerfreundliche DM 38,80 pro Buch





Nr. 100000

Joker-Sammlung - Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?

Für's Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,-



Nr. 200000

Spezialitäten - Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! Beispielsweise „Poster & Lösungen“, wo 10 Wandverschönerer und nochmal so viele Komplettlösungen warten! Speziell günstig für schlappe DM 6,-



Nr. 300000

Horizontenerweiterung II - Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben! Für die gewohnten DM 7,- pro Heft

Exklusiver als alles und jedes von **QUALLE**, besser und schöner als das Beste und Schönste von **SCHROTTO VERSAND**, preisgünstiger als jeder Preisschlager aus dem **SCHAUER KATALOG** - das ist der Joker Shop. Und dank Bestellcoupon könnt Ihr Eure Kohle jetzt auch viel bequemer loswerden!

Wer ist „Qualle“? Was ist „Schrotto Versand“? Was soll ich mit dem „Schauer Katalog“? Ich will die exklusiven Joker-Artikel und sonst nix!

Null Problem, könnt Ihr haben: Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken! Oder, falls Ihr das Heft nicht zerschnippeln wollt, Nummer und Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel auf eine Postkarte schreiben. Bitte nicht vergessen, die Zahlungsweise anzugeben (siehe Coupon) und ab damit.

ABER: Bei Vorkasse bitte DM 4,- für's Porto dazurechnen. Nachnahmebestellungen werden beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Und falls Ihr's nicht gewußt habt - die Mehrwertsteuer ist bei allen Preisen schon dabei!

Ich bezahle ☐ per Nachnahme ☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). **WICHTIG:** DM 4,- für Porto dazurechnen.
☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Meine Adresse:	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
Name	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 4/90 <input type="checkbox"/> 7/90 <input type="checkbox"/> 9/90 <input type="checkbox"/> 10/90
			<input type="checkbox"/> 1/91 <input type="checkbox"/> 2/91 <input type="checkbox"/> 3/91 <input type="checkbox"/> 4/91 <input type="checkbox"/> 5/91 <input type="checkbox"/> 7/91 <input type="checkbox"/> 9/91 <input type="checkbox"/> 10/91
Straße/Hausnr.	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Poster + Lösungen
	300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/91
PLZ/Ort	90001	Joker Shirt	<input type="checkbox"/> S. <input type="checkbox"/> M. <input type="checkbox"/> L. <input type="checkbox"/> XL
	90002	Joker Jogger	<input type="checkbox"/> M. <input type="checkbox"/> L. <input type="checkbox"/> XL. <input type="checkbox"/> XXL
Datum/Unterschrift	90003	Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß, <input type="checkbox"/> schwarz
Einfach einsenden an:	900004	Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück
	900005	Disksticker	<input type="checkbox"/> Bögen à 8 Stück
	900006	Dos-Buch	<input type="checkbox"/> Stück
	900007	Solarrechner-Disk	<input type="checkbox"/> Stück

JOKER VERLAG
JOKER SHOP
UNTERE PARKSTR. 67
8013 HAAR



GOODBYE GEBURTSTAGSHEFT HELLO WEIHNACHTSAUSGABE !

A M 2 9 . N O V E M B E R



Was wir Euch unter den Weihnachtsbaum legen? Na, einen AMIGA JOKER, der genauso umfangreich bleibt wie dieser, genauso schön und genauso aktuell – aber sonst ist er völlig anders! Beispielsweise mußten wir (und Ihr) ja diesmal ganz ohne Hit auskommen! Dank der Tests zum tollen Rennspektakel „Lotus Turbo Challenge 2“, zum neuen Grafikwunder „Elvira II“, zur spektakulären Flugshow „G-LOC“, zum Rollenspiel-Action-Mix „The Chaos Engine“ oder zum mafiösen „The Godfather“ sollten die hitlosen Zeiten in der nächsten Ausgabe aber hoffentlich wieder vorbei sein! Längst vorbei sind auch die Zeiten, da ein gutes Adventure mit ein, zwei Disks ausgekommen ist – acht bis zehn Scheiben sind heute schon realistischer. Deshalb sagen wir Euch in einem großen Special „Alles Wissenswerte über Festplatten“. Ihr seht also, den nächsten JOKER dürft Ihr einfach nicht verpassen! Daher unser Tip: Abonniert noch heute und sichert Euch die tolle Geburtstagsprämie – oder seid ab 29. November am Kiosk! Aber bitte pünktlich!!!

Inserentenverzeichnis

1A Soft	99	Karosoft	110
21st Century	19	Koronasoft	24
ABC Soft	76,77	Logo Softwareverlag	34
AHS	101	Megasoft	43
Attic Software	127	Müller Computersoftware	97
Bachler	25	Ocean	11
Bits & Bytes	92	Pawlowski	106
Bomico	2,11,21,23,128	Richartz	26
Cachet	79	Rushware	6,13,17,29,59
CPS Heidak	102,103	Schneider	22
CT Verlag	29,31,119	SCS	99
Data & Electronics	115	Softpower	69
Domark	2	Software Maniacs	22
Dynamic	92	Space Soft	94
ECS	24	Starbyte	128
Electronic Arts	99	Thalion	15
Funny-Software	73	Titus	54,55
Galaxy	108	UBI Soft	6,29,59
Gnadenlos	40	United Software	15,19,54,55,99,105,107,109
Goodsoft	51	U.S. Gold	105,107,109
Gremlin	13,17	Vasib	123
Intersoft	33	Wial Versand	57
Joker Verlag	31,41,44,47,71	World of Wonders	95
Joysoft	64		

Bezugsquellen

AHS Laden & Versand: Schirngasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	Funny-Software Grazerstr. 34 7000 Stuttgart 30 Tel.: 0711/8568534	Koronasoft Carl-Berthelmann- Straße 53 4830 Gütersloh Tel.: 05241/1828	Softpower Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
Bachler Computersoftware Blücherstr. 24 Postfach 1113 4290 Bocholt Tel.: 02871/183088	Galaxy Plinganserstr. 26 8000 München 70 Tel.: 089/7605151	Leisuresoft Robert-Bosch-Str. 1 4703 Bönen Tel.: 02383/690	Software 2000 Lübecker Str. 10 2320 Plön Tel.: 04522/1379
Bomico Am Südpark 12 6092 Kefsterbach Tel.: 06107/76060	Gamesworld Landsberger Str. 135 8000 München 2 Tel.: 089/786044	Richartz Postfach 1308 4054 Nettetal 1 Tel.: 02153/3736	Wial Versand Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzell Tel.: 08142/8273
Frank Heidak Franzstr. 7 5000 Köln 41 Tel.: 0221/407447	Joysoft Göttesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/425566	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaars 2 Tel.: 02101/6070	World of Wonders Marktplatz 39 6231 Schwalbach Tel.: 06196/3276

THE OATH™

Großer Wettbewerb

Teilnahmekarten gibt's
kostenlos bei
ATTIC Entertainment
Software

!! Sonderaktion !!
Wollt Ihr eine original BattleMech™ Miniatur?
Dann bestellt sofort direkt bei ATTIC, da wir die
ersten 100 Bestellungen mit einer solchen Miniatur
ausliefern werden!



JONATHAN SMALL AND SASCHA JUNGNIKKEL

- 32-Farben Fullscreen Parallax Scrolling
- Nervenzerfetzender Rudi Stember Sound
- Digitalisierte Sprachausgabe
- 6 megaharte, ultralange Levels
- Dutzende Allens und ein paar oberfiese Endlevelgegner
- 2 Spieler Simultanmodus



Lieferbar für Amiga (DM 79.95) und Commodore C-64 (DM 49.95)

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel
oder direkt bei
ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt 1

We unchain your fantasies...

STARBYTE SUPER SOCCER



... MORE THAN FOOTBALL ...

AMIGA
ATARI

BONICO
Am Südpark 12
6912 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



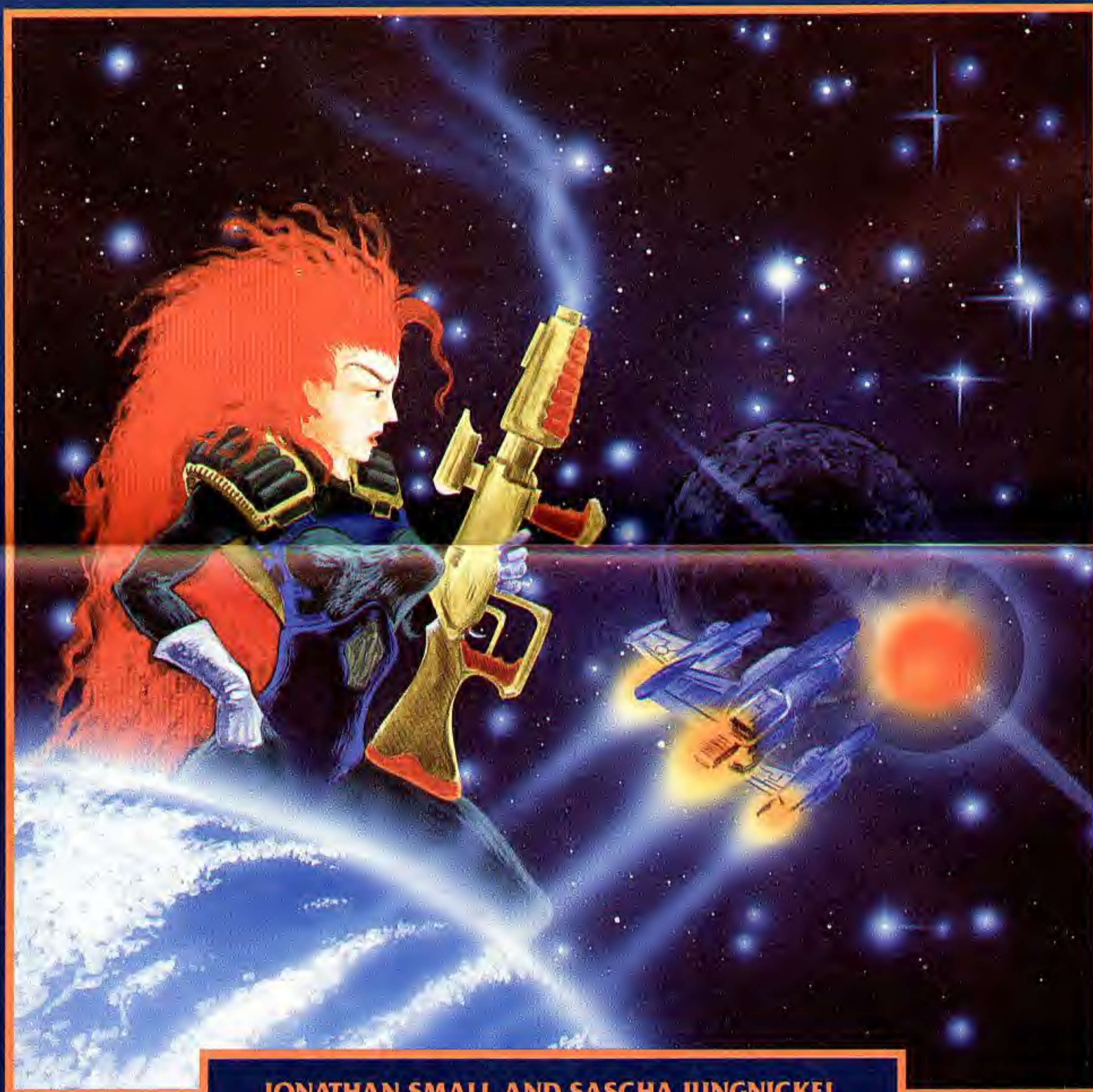
BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico
Spielern? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experien helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: (061) 07/62067

DISKETTE
C 64
PC

Starbyte Software: Nordring 71, 4630 Bochum 1. Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497



THE OATH™



JONATHAN SMALL AND SASCHA JUNGNICHEL

